Keith Herber

Les Terres de Lovecraft
Arkham

L'Appel de CTHULHU®







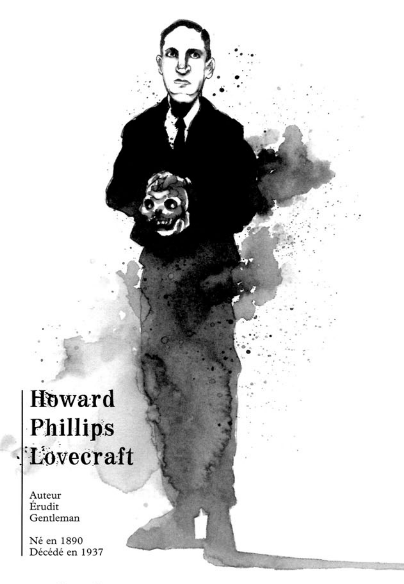
6ᴱ ÉDITION FRANÇAISE

Les Terres de Lovecraft
Arkham

Un nouveau refuge pour investigateurs
en Nouvelle Angleterre

par Keith Herber
avec Mark Morrison,
Richard Watts & Mervyn Boyd Willis,
Monroe, Gibbons, Corte Real, Campbell

Éditions Sans-Détour



WWW.SANS-DETOUR.COM

Pour la version américaine

Mark Morrison, Richard Watts, Mervyn Boyd

Matériel additionnel: L.N. Isynwill & John B. Monroe
Direction éditoriale: Lynn Willis
Illustration de couverture: Lee Gibbons
Mise en page: Charlie Krank
Basée sur le graphisme de: Pegasus Spiele
Illustrations intérieures: Louis Cortez Real
Cartes: Carol Triplett-Smith
Carte de la chambre de commerce: Gus DiZerega
Cadre de la carte de la chambre de commerce: Andy Hopp
Chaosium c'est: Lynn Willis, Charlie Krank, David Mitchell, Dustin Wright & diverses créatures étranges

Pour la version française

Traduction: Vivien Feasson
Relectures: Lisette Hanrion
Couverture & maquette intérieure: Christian Grussi
Illustrations: El Théo

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN: 978-2-917994-22-1
Édition et dépôt légal: Juin 2010

Table des matières

Histoire locale • Chronologie lovecraftienne
Personnalités notables • Guide de la ville
Aventures

Pour mon Père

Lui qui m'emmena voir ces premiers films qui me donnèrent tant de cauchemars

Keith Herber



Introduction

BIENVENUE À ARKHAM, MASSACHUSETTS, la ville de Nouvelle Angleterre crée par H.P. Lovecraft pour servir de décors à plusieurs de ses histoires. Située sur les rives du noir et grondant fleuve Miskatonic, la ville fut fondée au 17e siècle et est devenue depuis la demeure de l'université Miskatonic et de sa célèbre bibliothèque.

Dans ce livre j'ai tenté d'introduire fidèlement Arkham sous une forme appropriée à une campagne de *L'Appel de Cthulhu*. Bien que les informations ici reflètent presque tout ce que Lovecraft a pu écrire à propos d'Arkham, j'ai pris la liberté de remplir les zones d'ombre, d'apporter des descriptions là où seuls des noms existaient et aussi d'ajouter quelques lieux lovecraftiens de mon crû. Plusieurs éléments sont uniquement destinés au jeu, bien que la vraisemblance de leur existence soit mise en avant.

Certains noms de personnages et de lieux proviennent également des écrits d'August Derleth, bien que leurs références ne soient en aucune façon aussi systématiques que celles se rapportant à Lovecraft. D'autres inspirations proviennent des histoires de Brian Lumley, Ramsey Campbell, Lin Carter, Robert E. Howard, Robert Bloch et Clark Ashton Smith.

Situer sur une carte l'exacte localisation d'Arkham est difficile. Il ne semble pas que Lovecraft ait eu une idée précise de sa situation; il pourrait être opposé en fait qu'Arkham semble se déplacer au fil des années, apparaissant en des lieux différents selon les moments. Considérant l'objectif de ce livre, j'ai situé la ville le long de l'autoroute 1A dans la région de Wenham et Hamilton, à environ dix kilomètres de Salem, Massachusetts. Cela semble convenir à la plupart des écrits de Lovecraft et offrir le moins de contradictions.

Après avoir relu ses histoires, j'ai choisi le mois d'octobre 1928, une période faisant immédiatement suite à l'aventure d'Armitage dans *L'abomination de Dunwich* et située peu après les rencontres de Wilmarth avec les Fungi du Vermont dans *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*, comme la date offrant les meilleures opportunités dramatiques pour la création de scénarios. La situation prévalant à l'université vis à vis du Mythe de Cthulhu est décrite dans la section « Le guide d'Arkham », au numéro 620, et plus spécifiquement dans le chapitre « Les possessions du Mythe de la bibliothèque ».

Des libertés ont été prises avec certaines dates données dans les histoires de Lovecraft. Bien que selon une stricte chronologie, Walter Gilman (*La maison de la sorcière*) doive normalement être déjà mort, la situation décrite dans ce livre voit arriver le jeune mathématicien brillant et sensible dans la maison maudite de l'est de Pickman Street. Les événements du *Monstre sur le seuil* ont également été intégrés : Edward Derby a déjà épousé Asenath Waite, et tous deux vivent ensemble dans le manoir Crowninshield.

De même, bien que le raid sur Innsmouth devrait déjà avoir eu lieu, sa mise en œuvre est laissée au gardien. De futures parutions rendant visite aux terres de Lovecraft pourront inclure des éléments sur Innsmouth, Dunwich et Kingsport et peut-être d'autres lieux encore. Une chronologie liée uniquement aux récits de Lovecraft a été ajoutée au chapitre « Une brève histoire d'Arkham », soulignant les événements ayant pris place dans et autour de la ville tels que l'auteur les a rapportés. Des gardiens comprenant les choix faits ici devraient se sentir libres de les modifier et de les adapter.

Toute boutique ou service professionnel susceptible d'être utile à des investigateurs se voit décrit au moins une fois ici. Lorsqu'un choix ou une compétition existe, une description apparaît généralement. La majorité d'Arkham n'a pas été décrite ; ne vous attendez pas à organiser des circuits touristiques de la ville même après avoir soigneusement étudié tous les chapitres. Les soins et l'implication d'un gardien sont les seuls moyens d'agrandir ou de compléter la ville ; le style et les intérêts de chacun dicteront la création d'autant d'Arkham qu'il existe de gardiens.

Vous pourrez trouver beaucoup d'espace vierge dans les limites des cartes pour ajouter ce que vous désirez. Les plans fournis doivent servir le plaisir et l'orientation des joueurs, pas leur amour des mouvements et des positionnements précis. Il n'existe en fait à cette époque aucune carte des rues d'Arkham qui soit facile à obtenir. Des investigateurs qui veulent en trouver une doivent se rendre à l'hôtel de ville et copier laborieusement le grand exemplaire qui orne le mur de la pièce où les conseillers municipaux se réunissent.

Les cartes d'Arkham publiées ici prétendent donc ne montrer que le centre de la ville ; au gardien de déterminer ce qui existe au delà de leurs frontières de papier. Notez aussi que les plans des éditions Sans Détour divergent considérablement des notes et des dessins que Lovecraft effectuait dans les marges de ses écrits. Nous vous prions de considérer cette nouvelle carte d'Arkham comme officielle vis à vis du jeu, si ce n'est de Lovecraft ; les futures versions de *L'Appel de Cthulhu* la reprendront.

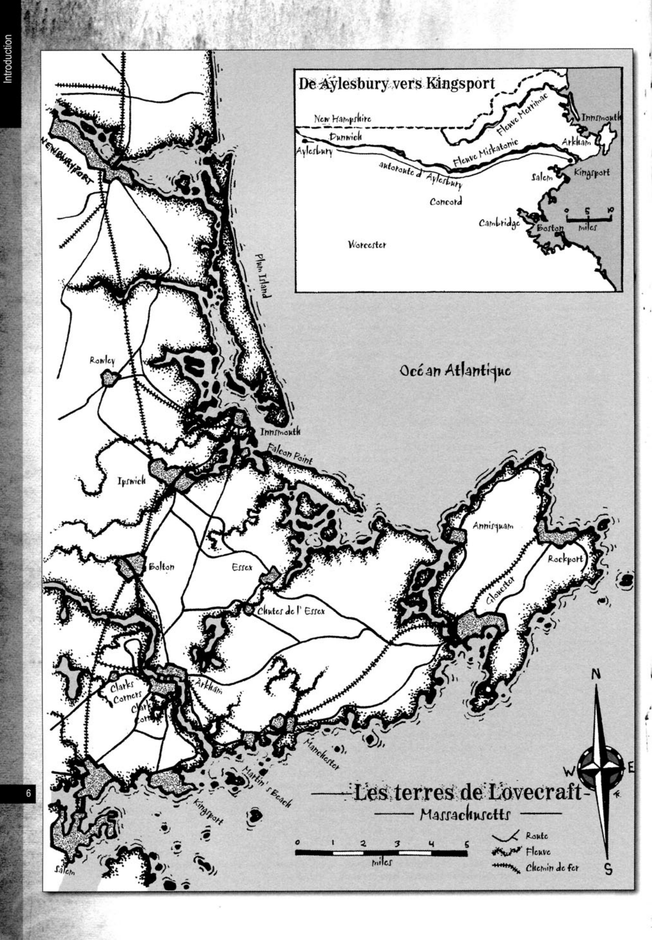
La population totale d'Arkham a été laissée dans le flou. La plupart des joueurs et des gardiens ont déjà leurs propres images mentales d'Arkham, et inventer un chiffre précis ne ferait que les gêner. Lovecraft est plutôt vague là-dessus, mais dans une de ses histoires un personnage se rend dans un « cinéma bon marché », laissant entendre que la ville est au moins assez grande pour posséder plusieurs complexes. Essayez cette règle : Arkham est assez développée pour que personne ne connaisse tout le monde, mais assez petite pour que ses habitants en aient le sentiment contraire. La population de Salem en 1928 atteignait les 45000 ; celle d'Arkham n'en est sûrement qu'une fraction.

Les effectifs de Miskatonic sont également laissés à la discrétion du gardien – il existe plus de membres du corps enseignant que ce que le répertoire de l'université n'en montre, tout comme il existe plus de magasins et d'entreprises que ce que le répertoire de la ville n'en indique. Souvenez-vous toutefois que dans ce livre Arkham ou toute autre chose n'a pour limites que le désir du gardien, ni plus, ni moins.

J'invite chaudement les gardiens à lire ou à relire les récits suivants avant de commencer une campagne à Arkham : *Herber West réanimateur, L'indicible, L'abomination de Dunwich, Celui qui chuchotait dans les ténèbres, La maison de la sorcière et Le monstre sur le seuil.*

Pour finir, je voudrais signaler un certain nombre de personnes qui se sont montrées d'une grande aide sur ce projet, comme Tom Esposito, Richard Watts, Lee Estes, Lynn Willis, Steve Nardella, Sharon Herber, Gahan Wilson et Kevin Ross. Je remercie également *Dawn Treader Bookshop* de Ann Arbor, Necronomicon Press et les magazines *Crypt of Cthulhu* et *Dagon*.

Keith Herber


De Aylesbury vers Kingsport
New Hampshire
Dunwich
Aylesbury
Fleuve Merrimac
Innsmouth
Arkham
Fleuve Miskatonic
autoroute d'Aylesbury
Salem
Kingsport
Concord
Cambridge
Boston
0 5 10
miles
Worcester
Newburyport
Plum Island
Rowley
Océan Atlantique
Innsmouth
Falcon Point
Ipswich
Annisquam
Rockport
Bolton
Essex
Gloucester
Chutes de l' Essex
Clarks Corners
Arkham
Manchester
Martin's Beach
Kingsport
Salem
N
W
E
S
Les terres de Lovecraft
Massachusetts
0 1 2 3 4 5
miles
Route
Fleuve
Chemin de fer

Les terres de Lovecraft sont situées au nord-est du Massachusetts. La plus importante portion s'étend le long de la vallée du fleuve Miskatonic, depuis Dunwich dans l'Ouest lointain jusqu'à son embouchure dans l'océan Atlantique, située entre Arkham, Kingsport et Martin's Beach. Les références aux autres ouvrages de la série des « Terres de Lovecraft » sont indiquées à chaque fois qu'elles contiennent des informations essentielles

Annisquam – centre de vacances d'été situé dans Gloucester (voir plus bas).

Arkham – pop. 22562, établie en 1692, incorporée* en 1699. Le textile constitue l'essentiel de l'industrie actuelle. Foyer de l'université Miskatonic. D'étranges apparitions ont été signalées dans les proches bois de Billington et à la ferme de Nahum Gardner, tous deux situés à l'ouest de la ville. Détaillée dans *Les terres de Lovecraft : Arkham.*
**NdT : une ville incorporée est une ville reconnue par l'État dont elle dépend.*

Aylesbury – pop. 16539, établie en 1802 sur le site de l'ancien village de Broton. Construite pour être une cité industrielle et financée par les entrepreneurs d'Arkham et de Boston. Le textile en constitue l'entreprise principale.

Beverly – pop. 27478, établie en 1626 dans les environs de Salem, incorporée en 1688. Foyer des premières filatures de coton des États-Unis (1788). Les manufactures de chaussures et toutes les entreprises qui en découlent forment ses principales industries.

Bolton – pop. 15539, fondée en 1650. Ville industrielle spécialisée dans les chaussures, le cuir et le textile.

Boston – pop. 782623, établie en 1630. La capitale du Massachusetts. Site de Bunker Hill, Faneuil Hall, du « massacre de Boston » et de la « Boston Tea Party ». D'importantes bibliothèques incluent la Boston Public Library avec son million de volumes, l'Athenaeum de Boston, la société des historiens du Massachusetts, la bibliothèque généalogique historiale de Nouvelle Angleterre et la société bostonienne d'histoire naturelle. Les industries principales comportent l'imprimerie et la publication, les vêtements pour les deux sexes et le transport par bateau. Boston est en effet un port international.

Cambridge – pop 124451, établie en 1630. Foyer de l'université d'Harvard, de la faculté Radcliffe et de l'institut de technologie du Massachusetts (le MIT). Cambridge est le site des premières presses d'Amérique. Les industries comprennent l'imprimerie et la publication ainsi que les manufactures de savon et de bonbons et les appareils électriques.

Concord – pop. 7056, fondée en 1635. Site du « coup de feu entendu d'un bout à l'autre du monde ». Demeure de Ralph Waldo Emerson, de Henry D. Thoreau et de Louisia May Alcott.

Danvers – pop. 11893, située à approximativement cinq kilomètres à l'ouest de Beverly. Établie en 1626 et connue jusqu'en 1757 sous le nom de Village de Salem. Centre des activités de sorcellerie en 1692 et lieu de naissance de Israel Putnam. Non loin se trouve l'hôpital d'État pour déments du Massachusetts.

Dean's Corners – pop. 83, établie en 1821. Petite ville sur l'autoroute d'Aylesbury, dernier arrêt avant terminus. A l'origine arrêt sur le trajet des diligences, Dean's Corners traite désormais avec les automobilistes de la route d'Aylesbury. Une fouille conjointe de la société pour la recherche sur les Indiens d'Amérique et de la section archéologie de l'université Miskatonic est actuellement menée à quelques kilomètres au sud-est. Plus de détails dans *Contes de la vallée du Miskatonic.*

Dunwich – pop. 373, établie en 1692. Petite communauté agricole. Anciennement site de grandes scieries. De sombres forces semblent courir dans les veines des habitants décadents de Dunwich. Détaillée dans *Retour à Dunwich.*

Essex – pop. 1654, établie en 1634, incorporée en 1819. Célèbre pour ses chantiers navals et pour ses bancs de palourdes.

Falcon Point – pop. 56, établi en 1696. Petit village de pêcheurs juste au sud d'Innsmouth. Détaillé dans *L'évasion d'Innsmouth* et dans *Adventures in Arkham Country.*

Fitchburg – pop. 45448, située à quinze kilomètres au sud-est de Dunwich, par delà l'autoroute d'Aylesbury. Incorporée en 1764. Possède de grandes manufactures de papier, est le siège du comté de Worcester.

Framingham – pop. 25118, située à 25 kilomètres à l'ouest de Boston, établie en 1640, incorporée en 1700. Ses industries touchent aux chapeaux de paille, aux bottes et aux chaussures, aux objets de caoutchouc, aux chaudières et aux médicaments brevetés. Elle contient également l'arsenal et la maison de correction pour femmes de l'État.

Gloucester – pop. 25101, établie par des pêcheurs anglais en 1623, incorporée en 1642. Destination populaire en été et plus grand port de pêche en eaux salées des États-Unis. A l'intérieur même des limites de la ville se trouve le centre de vacances d'Annisquam.

Innsmouth – pop. 367, fondée en 1643. Active au départ dans le commerce avec la Chine. Fournit de nombreux corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. La pêche en est l'industrie principale. Une petite raffinerie d'or est encore en exercice. Innsmouth est contrôlée par la décadente famille des Marsh, depuis plusieurs années des indices sont trouvés indiquant la présence de sinistres forces vivant sous la mer, près du récif du Diable. Détaillée dans *L'évasion d'Innsmouth.*

Ipswich – pop. 6098, établie en 1633 sous le nom d'Aggawa, incorporée en 1634. Destination populaire d'été et site du plus vieux pont arqué d'Amérique. Foyer du révérend Nathaniel Ward.

Kingsport – pop. 7834, fondée en 1639, incorporée en 1651. Berceau de nombreux corsaires lors de la Guerre d'Indépendance. Destination estivale et colonie d'artistes dont la pêche est la principale industrie. Des rumeurs abondent sur un étrange culte du feu pratiquant sous les rues de la ville. Détaillée dans *Kingsport, cité des brumes* et dans *Contes de la vallée du Miskatonic.*

Lexington – pop. 7785, située à huit kilomètres au nord-est de Cambridge, le long de la route 3. Fondée en 1642. Site du premier conflit armé de la Guerre d'Indépendance et destination de la course à cheval de Paul Revere. La culture maraîchère et les laiteries constituent les principales industries.

Lowell – pop. 114759, située à 15 kilomètres au nord de Concord sur le fleuve Merrimack. Incorporée en 1826. Foyer de nombreuses filatures textiles et lieu de naissance de James McNeil Whistler. Siège du comté du Middlesex.

Lynn – pop. 10681, située à 8 kilomètres au sud-ouest de Salem. Fondée en 1629. Cité industrielle célèbre pour ses chaussures et ses bottes, une industrie qu'elle a initiée en 1636. Les premières fonderies de Nouvelle Angleterre y furent installées en 1643.

Manchester – pop. 2599, établie en 1630. Destination de vacances perçue par certains comme étant la plus belle de toute la côte atlantique et résidence d'été favorite de nombreux diplomates étrangers.

Marblehead – pop. 8414, située juste au sud-est de Salem. Établie en 1629, séparée de Salem en 1649. Offrit de nombreux corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Destination estivale populaire et centre de yachting. Les principales industries comportent la manufacture de chaussures pour enfants, la pêche et le port de plaisance et de yachting. Considérée par certains comme étant le « lieu de naissance de la marine américaine ».

Martin's Beach – pop. 867, établie en 1644. Petit village de pêcheurs et destination de vacances. A certaines occasions, une étrange créature a été vue dans cette partie de l'océan. Détaillée dans *Dead Reckonings.*

Mayotteville – pop. 1997, fondée en 1667 par des colons de Bolton, située à quelques kilomètres au sud seulement le long de la route. A été récemment le lieu d'une étrange apparition ailée. Détaillée dans *Adventures in Arkham Country.*

Newburyport – pop. 16618, établie en 1635, séparée de Newbury en 1764. Cité de manufactures et port de pêche, Newburyport était pleine de corsaires durant la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. La ville était aussi célèbre pour ses contrebandiers et, avant la Guerre civile, bénéficiait d'une forte activité dans la pêche, la chasse à la baleine et le commerce. Siège du comté de l'Essex.

Peabody – pop. 21677, située juste à l'ouest de Salem dont elle faisait partie à l'origine. Elle fut incorporée en 1855. La ville s'est spécialisée dans les manufactures du cuir, les machines à travailler le cuir et les objets en coton.

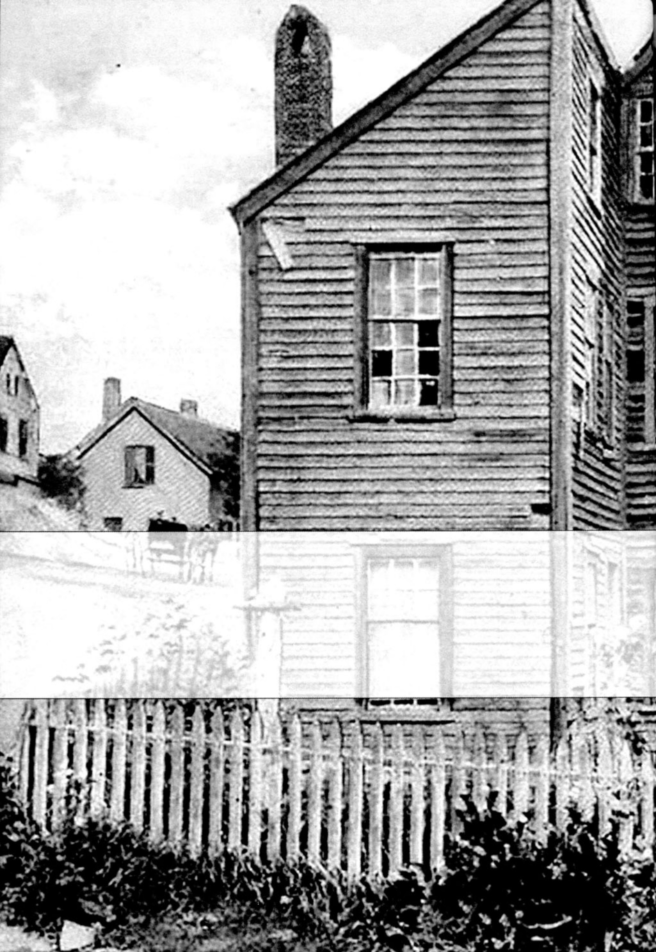
Quincy – pop 67655, établie en 1625 sous le nom de Merry Mount, une communauté connue pour avoir dansé autour de « mâts de mai » et adoré Dagon. Les colons originels furent finalement chassés par les membres des communautés puritaines des alentours. Désormais foyer de chantiers navals modernes. Lieu de naissance de John Adams, de John Quincy Adams et de John Hancock.

Rockport – pop. 2345, établie à l'origine en 1690, séparée de Gloucester en 1840. Destination estivale célèbre pour ses vastes colonies artistiques.

Salem – pop. 44688, fondée en 1626 par Roger Conant. Site des procès aux sorcières de 1692 et lieu de naissance de Nathaniel Hawthorne. Salem a été autrefois très active dans le commerce avec la Chine et fut le foyer du premier millionnaire américain, Elias Haskett Derby. La ville fournit de nombreux corsaires durant la Guerre de Sept Ans, la Guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Foyer de l'Institut de l'Essex, du musée maritime Peabody et de l'Athenaeum de Salem.

Waltham – pop. 38144, située quinze kilomètres à l'ouest de Cambridge le long de la route 117. Incorporée en 1738. Foyer de la plus grande usine de montres et site de la première filature de coton d'Amérique (1814).

Worcester – pop. 197788, d'abord établie en 1657 puis abandonnée deux fois pour cause d'attaques indiennes, d'abord en 1675 puis en 1702. Incorporée en 1722. Ses industries incluent la production de câbles et des produits qui en découlent. Foyer de l'université Clark, de l'école polytechnique de Worcester, de la faculté jésuite de la Sainte Croix et de la faculté d'Assomption. Site de la société américaine des antiquaires, de la société d'histoire naturelle de Worcester et de la société des historiens de Worcester, toutes largement dotées en musées et en bibliothèques. A abrité à un moment ou à un autre Elias Howe, Eli Whitney, Dorothea Lynde Dix et Clara Barton.



Le rêve dans la Maison de la Sorcière



The Old Spite House, Marblehead, Massachusetts

Le rêve dans la Maison de la Sorcière

Par H.P. Lovecraft

Walter Gilman ignorait si les rêves avaient amené la fièvre ou si la fièvre avait amené les rêves. Derrière chaque chose rampait l'horreur bourgeonnante et purulente de la ville ancienne, et de cette mansarde à pignons moisie et impie dans laquelle il écrivait et étudiait et luttait avec les chiffres et les formules quand il n'était pas en train de tanguer sur son étroit lit de fer. Son ouïe avait acquis une sensibilité surnaturelle et intolérable, et il avait depuis longtemps arrêté l'horloge bon marché qui surplombait la cheminée et dont le tintement avait fini par ressembler à un tonnerre d'artillerie. La nuit, les subtiles rumeurs de la noire cité au dehors, les sinistres grattements des rats dans les cloisons creusées et les grincements des poutres cachées de la maison centenaire suffisaient à lui donner la sensation d'un pandémonium de stridences. Les ténèbres grouillaient en permanence de sons inexplicables – et pourtant il tremblait, parfois, de peur que ces bruits qu'il entendait ne s'éteignent et ne le laissent en ouïr d'autres, plus bas, qu'il soupçonnait de se tapir derrière.

Il se trouvait dans la ville éternelle d'Arkham, percluse de légendes, avec ses grappes de toits à double pente qui chancellent et s'affaissent sur ces greniers où les sorcières se cachaient des hommes du roi aux anciens jours sombres de la province. Aucune vision dans cette cité n'était cependant plus macabre que celle de la maison à pignons qui l'abritait – car c'était cette demeure et cette pièce même qui avaient autrefois abrité la vieille Keziah Mason, dont l'ultime fuite de la prison de Salem n'avait jamais pu être expliquée. Cela avait eu lieu en 1692 – ses geôliers étaient devenus fous et avaient baragouiné à propos d'une chose de petite taille, pleine de fourrure et de crocs blancs, qui s'était faufilée hors de la cellule de Keziah, et même Cotton Mather n'avait pu expliquer les courbes et les angles qui avaient été barbouillés sur les murs de pierre grise à l'aide de quelque poisseux liquide rouge.

Gilman n'aurait peut-être pas dû étudier aussi durement. Les calculs non-euclidiens et la physique quantique sont capables d'épuiser les plus brillants esprits, et quand une personne les mêle au folklore pour tenter d'en extraire un terreau fertile aux réalités multi-dimensionnelles

cachées derrière les allusions morbides des contes gothiques et les histoires folles que l'on raconte au coin du feu, elle peut difficilement s'attendre à se voir entièrement épargnée par les tensions de l'esprit.

Gilman était venu d'Haverhill, mais ce n'était qu'après être entré à l'université d'Arkham qu'il avait commencé à relier les mathématiques aux légendes fantastiques des magies anciennes. Quelque chose dans l'air de la ville chenue avait influencé obscurément son imagination. Les professeurs de Miskatonic l'avaient prié de ne pas continuer dans cette voie, et l'avaient obligé à diminuer ses cours à plusieurs reprises. Surtout, ils l'avaient empêché de consulter les livres douteux, emplis de secrets interdits, qui étaient gardés sous clef dans un coffre de la bibliothèque universitaire. Toutes ces précautions étaient arrivées bien tard, et Gilman avait déjà trouvé plusieurs éléments, dans le terrible *Necronomicon* d'Abdul Alhazred, dans le *Livre d'Eibon* et dans l'ouvrage défendu des *Unausssprechlichen Kulten* de Von, Junzt corrélant avec ses formules abstraites sur les propriétés de l'espace et leurs liens avec les dimensions connues et inconnues.

Il savait que sa chambre se trouvait dans la vieille maison de la sorcière – c'était même la raison pour laquelle il l'avait prise. Il y avait beaucoup à lire dans les archives du comté de l'Essex sur le procès de Keziah Mason, et ce qu'elle avait reconnu sous la contrainte devant la cour d'Oyer et Terminer[1] avait fasciné Gilman au-delà de toute raison. Elle avait parlé au juge Hathorne de lignes et de courbes qui pouvaient être tracées pour indiquer la direction de lieux par-delà les murs et mener à des espace bien au-delà, et elle avait laissé entendre que celles-ci étaient fréquemment utilisées au cours de réunions nocturnes qui prenaient place dans la noire vallée de la pierre blanche par-delà Meadow Hill et sur l'île inexplorée du fleuve. Elle avait aussi parlé de l'Homme Noir, de son serment et de son nom secret de Nahab. Elle avait alors tracé ces choses sur les murs de sa cellule et avait disparu.

Gilman croyait d'étranges choses au sujet de Keziah, et avait ressenti une étrange excitation en découvrant que sa demeure était encore debout après plus de 235 ans. Après avoir entendu les rumeurs des Arkhamites à propos de la présence persistante de Keziah dans la vieille maison et dans les rues étroites, à propos de marques de dents humaines irrégulières laissées sur certains dormeurs des environs, à propos de pleurs d'enfants entendus la veille de mai et la nuit d'halloween, à propos de la puanteur émanant souvent du grenier de la demeure peu après ces terrifiants événements et à propos de la petite chose pleine de fourrure et de crocs qui hantait la structure pourrissante et s'approchait avec curiosité des gens aux plus noires heures précédant l'aube, il décida de vivre sur les lieux coûte que coûte. Il lui fut facile de trouver une chambre, car la maison était impopulaire, difficile à louer, et depuis longtemps abandonnée aux pensions à bas prix. Gilman n'aurait pu dire ce qu'il s'attendait à trouver là-bas, mais il savait qu'il voulait être dans la bâtisse où d'étranges circonstances avaient soudainement donné à une vieille femme médiocre du dix-septième siècle une vision approfondie de mathématiques dépassant les plus modernes explorations de Planck, Heisenberg, Einstein et De Sitter.

Il étudia la charpente et les murs de plâtre à la recherche de traces de motifs cryptiques, examina tous les lieux accessibles où le papier peint avait pelé, et avant une semaine il était parvenu à obtenir la chambre la plus à l'est du grenier où Keziah était sensée avoir pratiqué ses sortilèges. Elle était alors vide de tout occupant – personne n'avait jamais voulu rester très longtemps ici – et le propriétaire polonais s'était montré impatient de la louer. Rien n'advint pourtant à Gilman jusqu'à ce qu'arrive la fièvre. Nulle Keziah spectrale ne voleta à travers les sombres couloirs et les chambres, aucune créature minuscule couverte de poils ne sortit de son antre lugubre pour le renifler, et aucun signe des incantations passées de la sorcière ne vint récompenser ses constantes recherches. Parfois il allait marcher le long des voies non pavées aux odeurs de putréfaction, où d'étranges maisons sans âge de grès brun se penchaient, chancelaient au dessus de lui et le toisaient moqueuses à travers leurs étroites fenêtres à petits carreaux. Il savait que d'étranges choses avaient eu lieu autrefois ici, et derrière la surface des choses semblait persister une légère impression, celle que tout de ce monstrueux passé n'avait pas – du moins dans les plus sombres, les plus étroites et les plus tortueuses allées – entièrement péri. Il avait également fait deux fois le tour de l'île sur le fleuve, à la sinistre réputation, et avait reproduit sur papier les angles singuliers décrits par les rangées de pierres grises, couvertes de mousse, dont l'origine semblait si obscure et immémoriale.

La chambre de Gilman était de bonne taille mais d'une forme étrangement irrégulière ; le mur nord obliquait visiblement vers l'intérieur de la pièce, tandis que le plafond bas descendait doucement dans la même direction. En dehors d'un trou à rat évident et de signes d'autres plus anciens et condamnés, il n'existait aucun accès – ni le moindre témoignage d'un ancien passage – vers l'espace qui devait exister entre le mur oblique intérieur et la façade extérieure nord de la maison, bien qu'un examen depuis le dehors y montra une fenêtre qui avait été

1 : En français dans le texte. Ancienne procédure expéditive qui prévoyait interrogatoire et jugement dans la même séance

condamnée il y a fort longtemps. Le grenier au dessus du plafond – qui devait posséder un plancher en pente – était également inaccessible. Lorsque Gilman prit une échelle pour accéder à la pièce couverte de toiles d'araignées surplombant la maison, il trouva les vestiges d'une ancienne ouverture soigneusement obstruée par de lourdes planches fixées à l'aide de ces épaisses chevilles répandues dans la charpenterie d'origine coloniale. Aucune de ses tentatives de persuasion, néanmoins, ne put inciter le flegmatique propriétaire à le laisser enquêter sur les deux espaces clos.
A mesure que le temps s'amenuisait, son attirance pour le mur et le plafond irréguliers de sa chambre augmentait ; il commençait même à deviner dans leurs étranges angles une signification mathématique pouvant offrir de vagues idées quant à leur raison d'être. La vieille Keziah, pensait-il, devait avoir eu d'excellentes raisons pour avoir vécu dans une pièce aux angles si particuliers ; n'était-ce pas grâce à certains angles qu'elle prétendait avoir franchi les barrières du monde spatial que nous connaissons ? Son intérêt s'écarta peu à peu des vides inexplorés derrière les surfaces obliques, puisqu'il apparaissait désormais que l'objectif de ces surfaces concernait en fait le côté auquel il avait déjà accès.

Les prémisses de la fièvre cérébrale et des rêves commencèrent au début de février. Depuis quelques temps, apparemment, les curieux angles de la chambre de Gilman avaient eu un étrange effet quasi-hypnotique sur lui, et tandis que l'hiver maussade avançait, il se surprenait à fixer de plus en plus intensément ce coin où le plafond en pente rencontrait le mur oblique. C'est à cette époque que son incapacité à se concentrer sur ses anciennes études l'inquiéta considérablement, ses appréhensions concernant les examens de milieu d'année se faisant de plus en plus aigües. Mais la sensibilité exacerbée de son ouïe n'était pas moins gênante. La vie était devenue une insistante et presque intolérable cacophonie, et toujours demeurait cette impression constante, terrifiante que d'autres sons – provenant peut-être de régions par-delà la vie même – vibraient à la limite même de ce qu'il pouvait entendre. De tous les sons concrets, ceux des rats dans les anciennes cloisons étaient les pires. Parfois, leurs grattements ne semblaient même plus furtifs mais délibérés. Quand ils venaient de derrière le mur oblique nord ils semblaient accompagnés d'une sorte de cliquetis sec – et quand ils provenaient de l'étage condamné depuis des siècles au dessus du plafond en pente, Gilman se raidissait comme s'il attendait quelque horreur sur le point de venir l'engloutir entièrement.

Les rêves dépassaient totalement les limites de la raison, et Gilman pensait qu'ils devaient être la résultante de ses études conjointes des mathématiques et du folklore. Il avait trop réfléchi aux vagues régions qui, selon ses formules, devaient attendre derrière les trois dimensions que nous connaissons, et à la possibilité que la vieille Keziah Mason – guidée par quelque influence dépassant toute conjecture – eut réellement trouvé la porte vers ces régions. Les archives jaunies du comté contenant son témoignage ainsi que ceux des autres accusés étaient si diaboliquement suggestives de choses dépassant l'expérience humaine – et les descriptions de la petite chose poilue et alerte qui lui servait de familier était si douloureusement réaliste en dépit de leurs détails invraisemblables...

Cette chose – pas plus large qu'un rat de bonne taille et pittoresquement appelée par les gens de la ville « Brown Jenkin » – semblait avoir été le fruit d'un remarquable cas d'illusion collective, car en 1692 pas moins de onze personnes avaient certifié l'avoir aperçue. Il y avait aussi ces récentes rumeurs, déroutantes et déconcertantes de par le nombre de témoignages qui les concordaient. Les témoins racontaient que la chose avait de longs poils et la forme d'un rat, mais que son visage barbu aux dents pointues était diaboliquement humain et que ses pattes elles-mêmes avaient la forme de petites mains. Elle portait les messages de la vieille Keziah au diable, et se nourrissait du sang de la sorcière – qu'elle suçait comme un vampire. Sa voix était comme un ricanement répugnant, et elle pouvait parler toutes les langues. De toutes les bizarres monstruosités des rêves de Gilman, rien ne le remplissait autant de panique et de nausée que cet hybride minuscule et blasphématoire, dont l'image parcourait ses visions sous une forme mille fois plus détestable que tout ce que son esprit avait pu en état de veille déduire des anciennes archives et des rumeurs modernes.

Les rêves de Gilman consistaient largement en plongées à travers des abysses sans fin de crépuscules inexplicablement colorés et de sons déroutants et discordants ; des abysses dont les propriétés physiques et gravitationnelles, et dont les relations avec sa propre essence échappaient à toutes ses explications. Il ne marchait pas ni ne grimpait, ni ne volait ni ne nageait, ni ne rampait ni ne se tortillait ; il faisait en fait l'expérience d'un mode de déplacement moitié volontaire et moitié involontaire. De sa propre condition il ne pouvait guère juger, car la vue de ses bras, de ses jambes et de son torse semblait toujours empêchée par quelque étrange perturbation de la perspective ; il sentait pourtant que son organisme et ses facultés étaient en un sens merveilleusement transmutées et obliquement propulsées – non sans établir un lien pour le moins grotesque avec ses proportions et propriétés ordinaires.

Les abysses n'étaient en aucun cas vacants, peuplés comme ils étaient par des masses de substances à l'aspect étrange et formées d'angles indescriptibles, certaines paraissant organiques tandis que d'autres semblaient inorganiques. Quelques-unes des choses organiques éveillaient parfois de vagues souvenirs au fond de son esprit, bien qu'il ne put former une idée consciente de ce qu'elles parodiaient ou suggéraient. Dans des rêves plus récents il commença à distinguer plusieurs catégories entre lesquelles les créatures organiques paraissaient se diviser, et qui semblaient impliquer à chaque fois un mode radicalement différent de comportement et de motivation. De toutes ces catégories, une lui semblait comporter des choses aux mouvements légèrement moins illogiques et aberrants que ceux des membres des autres catégories.

Toutes les choses – qu'elles soient organiques ou inorganiques – dépassaient la description et même la compréhension. Gilman comparait parfois les masses inorganiques à des prismes, des labyrinthes, à des ensembles de cubes et de plans

et à des bâtiments cyclopéens ; et les êtres organiques lui paraissaient autant de groupes de bulles, d'octopodes, de centipèdes, d'idoles hindous vivants et d'arabesques intriquées se déchaînant en toutes sortes d'animations ophidiennes. Tout ce qu'il voyait était indescriptiblement menaçant et horrible ; et à chaque fois qu'une des entités organiques semblait de par ses mouvements l'avoir remarqué, il ressentait une peur atroce, hideuse qui l'arrachait généralement au sommeil. Sur la façon dont les créatures organiques se mouvaient, il ne pouvait en dire plus que sur la façon dont lui-même se déplaçait. Avec le temps il observa un mystère plus profond encore – la tendance de certaines entités à apparaître brusquement dans le vide, ou à disparaître avec la même soudaineté. La confusion sonore des cris et des grondements qui imprégnaient les abysses dépassait toute analyse de hauteur, de timbre ou de rythme, mais elle semblait être synchrone avec les vagues changements visuels que subissaient tous les objets indéfinissables, que ceux-ci soient organiques ou inorganiques. Gilman craignait toujours qu'elle ne s'élève à quelque insupportable degré d'intensité durant l'une ou l'autre de ses obscures, inévitables et impitoyables fluctuations.

Mais ce n'était pas dans un de ces vortex de complète étrangeté qu'il voyait Brown Jenkin. La choquante petite horreur était réservée aux rêves plus clairs et plus précis qui l'assaillaient juste avant qu'il ne sombre dans les plus profondes couches du sommeil. Il se trouvait allongé dans les ténèbres, se battant pour rester éveillé quand une faible lueur tremblante semblait chatoyer dans la pièce centenaire, soulignant d'une aura violette la convergence anguleuse des plans qui avait si insidieusement saisi son esprit. L'horreur finissait par surgir du trou à rats du coin de la pièce et par trottiner vers lui sur les larges lattes du plancher

affaissé, une impatience maléfique se lisant sur sa petite face barbue – c'est avec bonté que le rêve s'effaçait avant que la chose ne fût suffisamment proche pour pouvoir le toucher. Elle possédait des canines diaboliquement longues et pointues. Gilman tentait chaque jour de boucher le trou à rats, mais chaque nuit les véritables occupants des cloisons rongeaient l'obstruction, quoi qu'elle puisse être. Il avait une fois obligé le propriétaire à y clouer une plaque de métal, mais la nuit suivante les rats avaient creusé un nouveau trou – et ce faisant avaient poussé ou tiré dans la chambre un curieux petit fragment d'os.

Gilman ne parla pas de sa fièvre au docteur, car il savait qu'il ne pourrait pas passer ses examens s'il se voyait cantonné à l'infirmerie de l'université alors que chaque instant devait être consacré à ses révisions. Finalement, il échoua en calcul différentiel et en psychologie générale avancée, mais non sans espoir de pouvoir rattraper les points perdus avant la fin du semestre. Ce fut en mars qu'entra un nouvel élément dans ses rêves préliminaires plus clairs, et que la forme cauchemardesque de Brown Jenkin commença à être accompagnée d'une silhouette nébuleuse qui grandit au fur et à mesure jusqu'à ressembler à une vieille femme courbée. Cet ajout le perturbait plus qu'il ne voulait le reconnaître, mais il finit par décréter qu'elle était comme cette vieille mégère qu'il avait rencontré par deux fois dans le sombre enchevêtrement de ruelles près des quais abandonnés. A ces occasions le regard maléfique et sardonique que lui avait apparemment sans raison lancé la sorcière l'avait laissé presque tremblant – surtout la première fois, lorsqu'un rat démesuré filant au travers de l'entrée obscure d'une allée voisine l'avait fait irrationnellement songer à Brown Jenkin. Désormais, pensait-il, ces peurs nerveuses se reflétaient dans ses rêves chaotiques.

Que l'influence de la vieille maison fut nocive, il ne pouvait le nier; mais des traces de ses premières attirances morbides le maintenaient encore là-bas. Il estimait que la fièvre seule était responsable de ses fantaisies nocturnes, et que lorsque son influence s'atténuerait, il serait libéré de ses monstrueuses visions. Ces dernières, toutefois, étaient désormais détestablement vivaces et convaincantes, et chaque fois qu'il se réveillait il gardait le vague sentiment d'avoir subi plus de choses qu'il ne s'en remémorait. Il était atrocement sûr d'avoir dans des rêves oubliés parlé à la fois à Brown Jenkin et à la vieille femme, et que tous deux l'avaient encouragé avec force à se rendre quelque part avec eux pour y rencontrer un troisième être d'une puissance supérieure.

Vers la fin de mars il commença à reprendre ses mathématiques, bien que les autres matières le lassassent de plus en plus. Il était en train de gagner un don intuitif pour résoudre les équations riemanniennes et étonnait le professeur Upham avec sa compréhension des problèmes concernant entre autres la quatrième dimension et qui avaient décontenancé tout le reste de la classe. Un après-midi eut lieu une discussion sur les courbures étranges pouvant exister dans l'espace, et sur les points théoriques d'approche, voire même de contact, entre notre partie du cosmos et diverses autres régions aussi distantes que les plus lointaines étoiles des gouffres transgalactiques eux-mêmes – ou aussi fabuleusement éloignées que les unités cosmique expérimentalement concevables et dépassant le continuum espace-temps einsteinien tout entier. Le traitement par Gilman de ce thème remplit tout le monde d'admiration, quand bien même certaines de ses illustrations hypothétiques provoquèrent une augmentation de la rumeur toujours prolixe à propos de son état nerveux et de sa solitaire excentricité. Ce qui poussa les étudiants à hocher leurs têtes fut sa théorie pondérée qu'un homme pût – pour peu que lui soit offerte une connaissance mathématique dépassant toute possibilité d'acquisition humaine – marcher sciemment hors de la Terre vers tout autre corps céleste pouvant se situer sur un des points de l'infinité de la trame cosmique.

Un tel pas, disait-il, ne nécessiterait que deux étapes; tout d'abord, un passage menant hors de la sphère tridimensionnelle que nous connaissons, puis un autre passage permettant de revenir dans ladite sphère mais en un autre point, peut-être situé infiniment plus loin. Que cela puisse être accompli sans y perdre la vie était en plusieurs cas concevable. Tout être d'un des points de l'espace tridimensionnel pouvait probablement survivre dans la quatrième dimension, et sa survie lors de la seconde étape dépendrait de l'étrangeté de la partie de l'espace à trois dimensions qu'il choisirait pour rentrer.

Les entités de certaines planètes pourraient être capables de vivre sur certaines autres – y compris sur des planètes appartenant à d'autres galaxies, ou à des phases dimensionnellement similaires d'autres continuums espace-temps – il doit bien sûr exister un grand nombre de corps et de zones spatiales inhabitables les unes pour les autres, quand bien même seraient-ils mathématiquement juxtaposées.

Il était également possible que les habitants d'un royaume dimensionnel donné puissent survivre à l'entrée dans quantité de domaines inconnus et incompréhensibles dotés de dimensions additionnelles ou indéfiniment multipliées – qu'ils soient à l'intérieur ou à l'extérieur d'un continuum espace-temps donné – et que l'inverse puisse être également vrai. Il y avait là matière à spéculations, bien qu'il fut à peu près certain que les mutations impliquées dans le passage d'un plan dimensionnel donné à un autre plan supérieur ne fussent pas destructrices pour l'intégrité biologique telle que nous la comprenons. Gilman ne parvenait pas à se monter clair quand aux fondements de sa dernière supposition, mais le flou de celle-ci était plus que contrebalancé par la clarté des autres points traités. Le professeur Upham apprécia particulièrement sa démonstration de la parenté des mathématiques avancées avec certaines des connaissances magiques transmises le long des âges depuis une ineffable antiquité – humaine ou pré-humaine – dont la connaissance du cosmos et de ses lois était bien plus grande que la nôtre.

Aux environs du premier avril Gilman commença à s'inquiéter considérablement de voir sa fièvre se maintenir. Il était également troublé par ce que certains des locataires racontaient à propos de ses crises de somnambulisme. Il semblait qu'il s'absentait fréquemment de son lit, et que les craquements de son plancher à certaines heures de la nuit avaient été remarqués par l'homme occupant la chambre du dessous. Ce voisin avait dit également avoir entendu un bruit de pas chaussés durant la nuit, mais Gilman était persuadé qu'il se trompait sur ce point, puisque ses chaussures ainsi que ses autres effets s'étaient trouvés précisément à leur place au matin. Il était facile de développer toutes sortes d'illusions auditives dans cette demeure morbide – après tout, Gilman lui-même n'était-il pas certain d'entendre, y compris en plein jour, des bruits autres que des grattements qui se faisaient désormais entendre dans les profondeurs sombres derrière le mur oblique et le plafond en pente ? Son ouïe d'une sensibilité maladive commençait à saisir des pas étouffés à l'étage immémorialement condamné au dessus de lui, et la sensation de ces choses se faisait parfois atrocement réaliste.

Pourtant, il savait qu'il était en fait devenu somnambule; car par deux fois la nuit sa chambre avait été trouvée vacante, bien que toutes ses affaires fussent demeurées en place. De cela il avait été assuré par Frank Elwood, un camarade d'études que la pauvreté avait forcé à prendre une chambre dans cette maison sordide et impopulaire. Elwood avait étudié jusqu'à minuit passé et était venu chercher de l'aide sur une équation différentielle, mais n'avait trouvé que l'absence de Gilman. Il avait été pour le moins présomptueux de sa part d'ouvrir la porte après que ses coups soient restés sans réponse, mais il avait grand besoin d'aide et pensait que son hôte ne lui en voudrait pas d'avoir été doucement réveillé. Mais à aucun moment Gilman n'avait été là – et quand l'affaire lui fut rapportée il se demanda où il avait bien pu se rendre, pieds nus et vêtu seulement de son pyjama. Il se résolut à enquêter sur l'affaire si les témoignages de ses errances nocturnes venaient à continuer, et pensa à répandre de la farine sur le sol du couloir afin de voir où ses empreintes pourraient le mener. La porte était la seule issue concevable, car il n'existait aucun endroit possible où mettre le pied derrière la fenêtre étroite.

Alors qu'avril avançait, l'ouïe de Gilman, accrue par la fièvre, commença à être dérangée par les prières geignardes d'un réparateur de métiers à tisser nommé Joe Mazurewicz qui possédait une chambre au rez-de-chaussée. Mazurewicz racontait de longue histoires décousues sur le fantôme de la vieille Keziah et sur sa bête fureteuse pleine de poils et de dents, et il disait qu'il était parfois si atrocement hanté que seul son crucifix d'argent – donné à cette fin par le père Iwanicki de l'église de St Stanislas – pouvait lui apporter quelque réconfort. Il priait désormais parce que le sabbat des sorcières approchait. La veille de mai aurait lieu la nuit de Walpurgis, où les plus noirs démons des enfers parcouraient la terre et où tous les esclaves de Satan se rassemblaient pour commettre des rites et des actes innommables. C'était toujours une terrible période pour Arkham, même si les braves gens de Miskatonic Avenue et des rues High et Saltonstall prétendaient n'en rien savoir. Des actes terribles seraient commis – et un enfant ou deux disparaîtrait probablement. Joe connaissait ces choses, car sa grand-mère dans son pays natal avait entendu ces histoires de sa propre grand-mère. Il était sage de prier et d'égrener son chapelet en cette saison. Pendant trois mois Keziah et Brown Jenkin n'avaient plus approché la chambre de Joe, ni celle de Paul Choynski, ni celle d'aucun autre – et cela ne présageait rien de bon quand elles se tenaient ainsi à l'écart. Elles devaient préparer quelque chose.

Gilman entra dans le bureau d'un médecin le 16 du mois, et fut surpris de découvrir que sa température n'était pas aussi élevée qu'il l'avait craint. Le docteur le questionna avec précision, et lui conseilla de consulter un spécialiste des nerfs. A la réflexion, il était heureux de ne pas avoir été voir le médecin de l'université, plus inquisiteur. Le vieux Waldron, qui avait réduit ses activités auparavant, l'aurait forcé à prendre du repos – une chose impossible alors qu'il était si près d'obtenir de grands résultats avec ses équations. Il approchait certainement des frontières séparant l'univers connu de la quatrième dimension, et qui pouvait dire jusqu'où il pourrait encore aller ?

Mais alors même que ces pensées lui venaient, il s'interrogeait sur la source de son étrange confiance. Ce périlleux sentiment d'imminence venait-il entièrement des formules dont il couvrait jour après jour ses pages ? Les pas étouffés, discrets et surtout imaginaires à l'étage scellé du dessus mettaient ses nerfs à vif. Et désormais, enflait le sentiment que quelqu'un était là continuellement à le persuader de faire quelque chose de terrible dont il était incapable. Et que dire du somnambulisme ? Où allait-il parfois dans la nuit ? Et quelle était cette faible suggestion de son qui de temps à autres semblait filtrer à travers la confusion affolante des bruits identifiables, y compris en plein jour et en éveil complet ? Son rythme ne correspondait à rien de terrestre, à part peut-être à la cadence d'un ou deux chants de Sabbat impossibles à mentionner, et il craignait parfois qu'il ne corresponde par certains attributs aux vagues cris et grondements des abysses foncièrement étrangers de ses rêves.

Ces derniers commençaient d'ailleurs à devenir de plus en plus atroces. Dans leur phase préliminaire plus claire, la vieille femme mauvaise était devenue d'une diabolique netteté, et Gilman savait désormais que c'était bien celle qui l'avait effrayé dans les quartiers pauvres. Son dos courbé, son long nez et sa peau flétrie étaient impossibles à confondre, et ses vêtements informes et bruns étaient identiques à ceux dont il se souvenait. L'expression sur son visage était hideuse de méchanceté et d'exultation, et quand il se réveillait il pouvait se remémorer une voix croassante qui le persuadait et le menaçait. Il devait rencontrer l'Homme Noir, et aller avec eux tous jusqu'au trône d'Azathoth au centre de l'ultime Chaos. C'était ce qu'elle disait. Il devait signer de son propre sang le livre d'Azathoth et prendre un nom secret maintenant que ses recherches indépendantes étaient allées aussi loin. Ce qui l'empêchait d'aller avec elle et Brown Jenkin et les autres jusqu'au trône du Chaos où les flûtes aigrelettes jouent avec indifférence était qu'il avait déjà vu le nom « Azathoth » dans le *Necronomicon* et savait qu'il se rapportait à un mal primordial trop horrible pour être décrit.

La vieille femme surgissait toujours du vide près de l'angle où se rencontraient la pente descendante et la pente intérieure. Elle semblait se cristalliser à un point plus proche du plafond que du plancher, et chaque nuit elle se retrouvait un peu plus proche et un peu plus distincte avant que le rêve ne change. Brown Jenkin aussi se trouvait un peu plus proche à la fin, et ses crocs blancs tirant vers le jaune luisaient atrocement dans la phosphorescence violette surnaturelle. Son odieux ricanement strident résonnait de plus en plus dans la tête de Gilman qui chaque matin se rappelait comment la chose avait prononcé les mots « Azathoth » et « Nyarlathotep ».

Dans ses rêves plus profonds tout était aussi plus distinct, et Gilman sentait que les abysses crépusculaires autour de lui étaient ceux de la quatrième dimension. Ces entités organiques dont les mouvements semblaient les moins violemment incongrus et absurdes étaient probablement des projections de formes de vie de notre propre planète, y compris d'êtres humains. Ce qu'étaient les autres dans leur unique ou multiples sphères, il n'osait y songer. Deux des choses mouvantes les moins insensées – un assez large agrégat de bulles iridescentes et probablement sphéroïdales et un bien plus petit polyèdre aux couleurs inconnues et dont les angles de surface changeaient constamment – semblaient remarquer sa présence et le suivre ou flotter devant lui tandis qu'il changeait de position au sein des titanesques prismes, labyrinthes, ensembles de cubes et de plans et quasi-constructions ; et pendant tout ce temps les vagues cris et grondements se faisaient de plus en plus forts, comme s'il s'approchait de quelque monstrueux climax d'une intolérable intensité.

Durant la nuit du 19 au 20 avril un nouveau développement eut lieu. Gilman était en train de se mouvoir à demi-involontairement dans les abysses crépusculaires, la masse de bulles et le petit polyèdre flottant devant lui, lorsqu'il remarqua les angles étrangement réguliers que formaient les arrêtes d'un gigantesque ensemble de prismes près de lui. La seconde d'après il se trouvait hors des abysses, se tenant tout tremblotant sur une colline rocheuse baignée d'une intense et diffuse lumière verte. Il était pieds nus et en pyjama, et lorsqu'il tenta de marcher il découvrit qu'il pouvait à peine lever les pieds. Une vapeur tourbillonnante recouvrait tout si ce n'est le terrain en pente juste devant lui, et il flancha à l'idée des sons qui pourraient surgir de la brume.

Alors il vit les deux formes rampant laborieusement jusqu'à lui – la vieille femme et la petite créature velue. La mégère parvint à se mettre à genoux et réussit à croiser ses bras de curieuse façon, tandis que Brown Jenkin désignait une certaine direction d'une patte horriblement anthropoïde qu'il levait avec une évidente difficulté. Motivé par une impulsion dont il ne connaissait l'origine, Gilman se traîna le long d'une route déterminée par l'angle que faisaient les bras de la vieille femme et la patte de la petite monstruosité, et avant d'avoir fait trois pas il était de retour dans les abysses crépusculaires.

Des formes géométriques grouillaient autour de lui, et il se mit à tomber inexorablement et interminablement. Enfin il se réveilla, dans son lit, dans la chambre aux angles déments de la vieille maison étrange.

Il ne fut bon à rien ce matin là, et se tint à l'écart de ses cours universitaires. Quelque attraction inconnue tirait ses yeux vers une direction apparemment sans objet, car il ne pouvait s'empêcher de fixer un certain point vacant du plancher. Alors que le jour avançait la focalisation aveugle de ses yeux changea de position, et à midi il avait vaincu le besoin de fixer le vide. A deux heures environ il sortit déjeuner, et tandis qu'il parcourait les ruelles étroites de la ville il se trouva constamment en train de se tourner vers le sud-est. Seul un effort conscient lui permit de s'arrêter à une cafeteria de Church Street, et après son repas l'attraction inconnue se fit ressentir de façon plus forte encore.

Il allait sans doute devoir consulter un spécialiste des nerfs après tout – peut-être y avait-il un lien entre son somnambu-

lisme – mais en attendant il pouvait au moins tenter de briser le sort morbide par lui-même. Il semblait capable de s'éloigner de la source d'attraction ; aussi, c'est avec une grande résolution qu'il alla contre elle, se traînant délibérément vers le nord le long de Garrison Street. Lorsqu'il atteignit le pont surplombant la Miskatonic il était couvert d'une sueur glacée, et il dut s'agripper à la rampe de fer en voyant plus haut l'île redoutée dont les lignes régulières de vieilles pierres levées patientaient, maussades, sous le soleil de l'après-midi.

C'est alors qu'il sursauta. Car se trouvait sur cette île désolée une forme vivante clairement visible, et un second coup d'œil lui apprit qu'il s'agissait certainement de l'étrange vieille femme dont le sinistre aspect l'avait si désastreusement travaillé dans ses rêves. Les hautes herbes près d'elles se déplaçaient aussi, comme si quelque autre créature vivante rampait près du sol. Quand la vieille femme commença à se tourner dans sa direction, il s'enfuit précipitamment du pont et chercha la protection des allées labyrinthiques du port de la ville. Aussi éloignée que l'île fut, il sentait qu'un mal monstrueux et invincible pouvait s'écouler du regard sardonique de l'ancienne créature courbée en habits bruns.

L'attraction vers le Sud-Est était toujours là, et ce ne fut qu'avec une violente résolution que Gilman parvint à se traîner dans la vieille maison et jusqu'en haut des escaliers branlants. Pendant des heures il se teint coi et désœuvré, ses yeux se tournant peu à peu vers l'Ouest. A environ six heures, son ouïe aiguisée saisit les prières geignardes de Joe Mazurewicz deux étages en dessous, et de désespoir il prit son chapeau et sortit dans les rues dorées par le soleil couchant, laissant l'attraction désormais orientée vers le Sud l'emporter où elle voudrait. Une heure après, les ténèbres le trouvèrent dans les champs par-delà Hangman's Brook, la lueur des étoiles printanières scintillant devant lui. Le besoin de marcher s'était changé peu à peu en un besoin de sauter mystiquement dans l'espace, et il réalisa soudainement où la source de l'attraction résidait.

Elle était dans le ciel. Un point précis au milieu des étoiles exerçait son droit sur lui et le réclamait. C'était apparemment un endroit situé quelque part entre Hydra et Argo Navis, et il savait qu'il avait été attiré par lui depuis qu'il s'était réveillé peu après l'aube. Au matin il était sous ses pieds ; l'après-midi l'avait trouvé s'élevant au Sud-Est, et maintenant il se situait grossièrement au Sud mais tournait en direction de l'Ouest. Quelle était la signification de cette nouvelle chose ? Était-il en train de devenir fou ? Combien de temps cela allait-il durer ? Rassemblant une nouvelle foi son énergie, Gilman fit demi-tour et se traîna à nouveau jusqu'à la vieille maison sinistre.

Mazurewicz l'attendait à la porte, et semblait à la fois anxieux et réticent de lui glisser quelques nouveaux exemples de superstition. C'était à propos de la lumière de la sorcière. Joe était sorti pour faire la fête la nuit précédente – c'était le Jour des Patriotes au Massachusetts – et était rentré après minuit. Levant les yeux vers la maison depuis l'extérieur, il avait d'abord cru que la fenêtre de Gilman était sans lumière ; mais il avait alors vu percer une douce lueur violette. Il voulait avertir le gentleman à propos de cette lueur, car tout le monde à Arkham savait qu'il s'agissait de la lumière de la sorcière Keziah, qui accompagnait Brown Jenkin et le fantôme de la vieille mégère elle-même. Il ne l'avait pas mentionnée auparavant, mais il devait désormais en parler car elle signifiait que Keziah et son familier aux dents longues hantaient le gentleman. Parfois Paul Choynski et lui et le propriétaire Dombrowski croyaient voir cette lumière filtrer des planches de l'étage condamné surplombant la chambre du jeune gentleman, mais ils s'étaient mis d'accord pour ne pas en parler. Néanmoins, il aurait été préférable pour le gentleman de prendre une autre chambre et d'obtenir un crucifix de quelque bon prêtre comme le père Iwanicki.

Tandis que l'homme continuait de radoter, Gilman sentit une innommable panique le saisir à la gorge. Il savait que Joe devait avoir été à moitié ivre quand il était revenu la nuit précédente, et pourtant sa mention d'une lumière violette à la fenêtre de la mansarde avait une terrifiante signification. C'était une même lueur chatoyante qui toujours jouait autour de la vieille femme et de la petite chose velue dans ces rêves plus précis et plus clairs qui préfaçaient ses plongées dans les abysses inconnus, et la pensée qu'une autre personne éveillée puisse apercevoir cette onirique luminescence dépassait résolument les havres de la raison. Et pourtant, d'où son compagnon aurait-il tiré une idée aussi étrange ? Avait-il parlé aussi bien que marché dans la maison pendant son sommeil ? Non, Joe avait-il répondu, il n'avait pas parlé – il devait pourtant le vérifier. Peut-être Frank Elwood pourrait-il lui dire quelque chose, bien qu'il lui répugnât de le lui demander.

La fièvre – les rêves déments – le somnambulisme – les illusions sonores – une attirance pour un point du ciel – et maintenant la crainte de dire des folies pendant son sommeil ! Il devait cesser d'étudier, voir un spécialiste des nerfs et se prendre en main. Quand il monta au deuxième étage il s'arrêta à la porte d'Elwood mais vit que l'autre jeune homme était sorti. Avec répugnance il continua jusqu'à sa chambre dans la mansarde et s'assit dans le noir. Son regard était toujours attiré vers le Sud-Ouest, mais il se surprit aussi à tendre intentionnellement l'oreille à l'affût de quelque son en provenance de l'étage condamné du dessus et à imaginer à moitié qu'une lumière violette et maléfique filtrait à travers une fissure infinitésimale du bas plafond en pente.

Cette nuit, tandis que Gilman dormait, la lumière violette se répandit sur lui avec une intensité accrue, et la vieille sorcière et la petite chose velue – s'avançant plus près que jamais auparavant – se moquèrent de lui avec des couinements inhumains et des gestes démoniaques. Il fut heureux de sombrer dans les abysses crépusculaires au grondement diffus, bien que les poursuites de l'agrégat de sphères iridescentes et du polyèdre kaléidoscopique se montrassent menaçantes et effrayantes. Puis vint le changement alors que d'immenses plans convergents d'une substance à l'aspect glissant surgissaient au dessus et en dessous de lui – un changement qui finit sur un éclair de folie et sur un incendie de lumière étrangère et inconnue dans laquelle le jaune, le carmin et l'indigo étaient démentiellement et inextricablement mêlés.

Il était à demi couché sur une haute terrasse aux balustrades fantastiques surplombant une jungle infinie de pics baroques et incroyables, de plans en équilibre, de dômes, de minarets, de disques horizontaux posés sur des pinacles et d'innombrables formes plus démentielles encore – certaines de pierre et certaines de métal – qui brillaient magnifiquement sous le regard composite et presque éblouissant d'un ciel polychrome. Regardant au dessus de lui il vit trois prodigieux cercles de flamme, chacun d'une teinte et à une hauteur particulière au dessus d'un horizon courbe de basses montagnes, infiniment distant. Derrière lui les gradins d'autres terrasses s'élevaient dans les airs aussi haut que pouvait porter son regard. La cité en dessous s'étendait jusqu'aux limites de sa vision, et il espérait qu'aucun son n'en monterait.

Le pavement d'où il se releva facilement était fait d'une pierre veinée et polie dépassant ses capacités d'identification, et qui était taillée selon des formes aux angles bizarres qui le frappèrent moins par leur asymétrie que par leur lien avec quelque symétrie extraterrestre dont il ne pouvait comprendre les lois. La balustrade était à hauteur de poitrine, délicate et fantastiquement travaillée, et le long de la rampe étaient placées à de courtes intervalles de petites figures de grotesque conception mais d'une facture exquise. Elles semblaient, comme la balustrade toute entière, faites d'une sorte de métal brillant dont la couleur ne pouvait être perçue dans ce chaos d'éclats mêlés ; et leur nature défiait toute conjecture. Elles représentaient quelque objet strié en forme de tonneau et doté de minces bras horizontaux disposés comme les rayons d'une roue ainsi que de protubérances ou de bulbes saillant de la tête et de la base du tonneau. Chacune de ces protubérances était le noyau d'un système de cinq longs bras plats, triangulairement pointus

et arrangés comme les membres d'une étoile de mer – presque horizontaux, mais se courbant légèrement à l'opposé du tonneau central. La base de la protubérance inférieure fusionnait avec la longue rampe en un point de contact si délicat que plusieurs figurines avaient cassé et étaient manquantes. Elles étaient hautes d'environ une dizaine de centimètres, mais leurs bras en pointe leurs donnaient un diamètre maximum d'à peu près six centimètres.

Quand Gilman se releva les pavés semblèrent chauds à ses pieds nus. Il était entièrement seul, et son premier acte fut de marcher jusqu'à la balustrade et désorienté de contempler l'infinie cité cyclopéenne qui se tenait près de six-cent mètres plus bas. Tandis qu'il écoutait il lui sembla qu'une confusion rythmée de faibles sons flûtés couvrant un large registre tonal montait depuis les rues étroites en dessous, et il souhaita pouvoir apercevoir les habitants de cet endroit. La vue finit par lui donner le vertige après un temps, et il aurait fini par tomber sur le pavement s'il ne s'était instinctivement agrippé à la superbe balustrade. Sa main droite tomba sur l'une des figures saillantes, son contact semblant lui rendre un peu de son équilibre. C'était trop, néanmoins, pour la délicatesse exotique de l'œuvre métallique, et la figurine hérissée de pointes se cassa sous sa poigne. Encore à moitié étourdi, il continua de s'y agripper tandis que son autre main saisissait un espace vacant sur la rampe lisse.

Son ouïe devenue hypersensible surprit alors quelque chose derrière lui, et il se retourna vers la terrasse. Il vit s'approchant doucement sans pour autant chercher à le surprendre cinq personnes, dont la sinistre vieille femme et le petit animal doté de fourrure et de dents. Les trois autres furent ceux qui le plongèrent dans l'inconscience – car c'étaient de vivantes entités de plus de deux mètres cinquante de haut, formées précisément comme les images hérissées de pointes ornant la balustrade, et se déplaçant à la façon des araignées en agitant leurs séries inférieures de bras en étoiles.

Gilman se réveilla dans son lit, trempé d'une sueur froide et une intense sensation de brûlure parcourant son visage, ses mains et ses pieds. Bondissant sur le sol, il se lava et s'habilla avec une hâte frénétique, comme s'il était nécessaire pour lui de sortir de la maison aussi vite que possible. Il ne savait pas où il désirait se rendre, mais sentait qu'une fois encore il allait devoir sacrifier ses cours. L'étrange attirance envers ce point entre Hydra et Argo s'était atténuée, mais une nouvelle de plus grande puissance avait pris sa place. Il sentait désormais devoir aller au nord – infiniment au nord. Il craignait de traverser le pont qui laissait voir l'île désolée sur la Miskatonic, et prit donc celui de Peabody Avenue. Régulièrement il trébucha, car ses yeux et ses oreilles étaient enchaînés à un point terriblement élevé du vaste ciel bleu.

Après une heure il parvint à reprendre quelque peu le contrôle de lui-même, et vit qu'il se trouvait loin de la ville. Tout autour de lui s'étendait le vaste néant des marais salants, tandis que devant lui paraît l'étroite route qui menait à Innsmouth – l'ancienne ville à demi désertée que les gens d'Arkham refusaient si curieusement de visiter. Bien que l'attraction du Nord n'ait pas diminué, il lui résista comme il l'avait fait pour l'autre pulsion et vit alors qu'il pouvait presque les opposer l'une à l'autre. Rentrant laborieusement en ville et prenant un café à la fontaine à sodas, il se traîna jusqu'à la bibliothèque publique et feuilleta sans but les magazines. Là il rencontra quelques amis qui lui firent remarquer les étranges coups de soleil qui le marquaient, mais il ne leur parla pas de sa promenade. A trois heures il déjeuna dans un restaurant, notant au passage que la pulsion avait diminué ou s'était divisée. Après cela il tua le temps dans un cinéma bon marché, regardant encore et encore le même spectacle stupide sans lui payer la moindre attention.

Vers neuf heures ce soir-là il prit la direction du retour et finit par tomber sur l'ancienne maison. Joe Mazurewicz était en train de gémir d'inintelligibles prières, et Gilman se hâta de rejoindre sa propre chambre dans la mansarde sans s'arrêter pour voir si Elwood était là. Ce ne fut que lorsqu'il alluma la lumière électrique vacillante que le choc vint. Il vit tout d'abord qu'il y avait quelque chose sur la table qui n'y avait pas sa place, et un second coup d'œil ne laissa nulle place pour le doute. Gisant sur le côté – car elle était incapable de se tenir debout seule – se tenait l'exotique figurine hérissée de pointes que dans son rêve monstrueux il avait arrachée à la balustrade fantastique. Aucun détail ne manquait. Le centre strié en forme de tonneau, les minces bras en rayons, les protubérances à chaque extrémité et les bras plats qui tels des étoiles de mer se courbaient loin d'elles – tout était là. Sous la lumière électrique sa couleur semblait être une sorte de gris iridescent veiné de vert, et Gilman pouvait voir malgré son horreur et sa perplexité qu'une des protubérances s'achevait sur une brisure irrégulière correspondant à son ancien point d'attachement sur la rampe chimérique.

Seul sa stupeur ébahie l'empêcha de se mettre à hurler. Cette fusion du rêve et de la réalité était impossible à supporter. Encore étourdi, il se saisit de la chose couverte de pointes et se retrouva essoufflé en bas devant les quartiers du propriétaire Dombrowski. Les prières geignardes du superstitieux réparateur de métiers à tisser résonnaient encore dans les couloirs moisis, mais Gilman ne s'en souciait plus. Le propriétaire était à l'intérieur, et l'accueillit plaisamment. Non, il n'avait jamais vu cette chose auparavant et ne savait rien à son sujet. Mais sa femme avait dit avoir trouvé à midi une curieuse chose de fer blanc dans un des lits tandis qu'elle faisait les chambres, et peut-être s'agissait-il de cela. Dombrowski l'appela, et elle se dandina jusqu'à eux. Oui, c'était bien la chose. Elle l'avait trouvée dans le lit du jeune gentleman – sur le côté donnant sur le mur. Elle lui avait semblée particulièrement bizarre, mais bien évidemment le jeune gentleman possédait quantité de choses bizarres dans sa chambre – des livres et des bibelots et des images et des notes sur papier. Certainement, elle n'y connaissait rien.

Ainsi, Gilman grimpa une fois encore les escaliers en plein désarroi, convaincu qu'il était encore en train de rêver ou que son somnambulisme avait atteint de telles extrémités qu'il avait fini par le mener à des déprédations dans des lieux inconnus. Où avait-il trouvé cette chose outrancière ? Il ne se souvenait pas l'avoir vue dans aucun musée d'Arkham. Elle devait pourtant provenir de quelque part ; et c'était sa vue tandis qu'il la volait dans son sommeil qui devait avoir provoqué les étranges images oniriques de la terrasse et de sa balustrade. Le jour suivant il allait devoir mener une enquête des plus prudentes – et peut-être voir le spécialiste des nerfs.

Entre temps il tenterait de garder une trace de son somnambulisme. Tandis qu'il montait à l'étage et traversait le couloir de la mansarde il répandit un peu de farine qu'il avait empruntée – en en annonçant clairement le but – au propriétaire. Il s'était arrêté à la porte d'Elwood en chemin, mais n'avait aperçu que les ténèbres à l'intérieur. Entrant dans sa chambre, il plaça la chose hérissée de pointes sur la table et se coucha, sans même s'arrêter pour se déshabiller, sous le coup d'un épuisement mental et physique total. Provenant de l'étage condamné au dessus du plafond en pente il lui sembla entendre des grattements et des pas feutrés, mais il était trop désorienté pour ne serait-ce que s'en préoccuper. Cette étrange attirance pour le Nord redevenait de plus en plus forte, bien qu'elle semblât provenir désormais d'un point plus bas dans le ciel.

Dans l'éblouissante lumière violette du rêve la vieille femme et la chose pleine de fourrure et de crocs vinrent à nouveau et avec une netteté plus grande encore que précédemment. Cette fois ils parvinrent à l'atteindre, et il sentit les griffes desséchées de la mégère s'agripper à lui. Il fut tiré hors de son lit jusque dans le vide spatial, et pendant un instant il entendit un grondement rythmé et vit l'informité crépusculaire des vagues abysses grouillant autour de lui. Mais ce moment fut très bref, car il se retrouva ensuite dans un petit espace rudimentaire et sans fenêtre fait de poutres et de planches grossières montant en pointe au dessus de sa tête, et présentant sous ses pieds un

curieux plancher en pente. Sur ce sol, relevés par des étais, se trouvaient de petits meubles remplis de livres de tous les degrés d'ancienneté et de décomposition, et au centre se dressaient une table et un banc, tous deux apparemment attachés sur place. De petits objets de forme et de nature inconnues étaient rangés en haut des meubles, et dans la vibrante lumière violette Gilman pensa voir un équivalent de l'image hérissée de pointes qui l'avait si horriblement déstabilisé. Sur sa gauche le sol s'effondrait abruptement sur un gouffre triangulaire noir d'où, après une seconde de cliquètements secs, émergea bientôt la détestable petite créature velue aux crocs jaunes et au visage barbu et humain.

La vieille au sourire mauvais était toujours accrochée à lui, et par-delà la table se tenait une forme qu'il n'avait jamais vue auparavant – un homme grand et maigre à la peau noire mais sans le plus petit caractère négroïde; totalement dénué de cheveux ou de barbe, et ne portant pour tout ornement qu'une robe informe au tissus noir épais. Ses pieds étaient indistinguables à cause de la table et du banc, mais il devait être lourdement chaussé car un claquement retentissait chaque fois qu'il changeait de position. L'homme ne parlait pas, et ne portait nulle trace d'expression sur ses traits fins et réguliers. Il ne fit que désigner un livre d'une taille prodigieuse qui se trouvait, ouvert, sur la table, tandis que la vieille fourrait une énorme plume grise dans la main droite de Gilman.

Par dessus tout planait une chape de peur affolante, dont l'apogée fut atteinte lorsque la chose velue grimpa le long des vêtements du rêveur jusqu'à son épaule puis sur son bras gauche, le mordant cruellement au poignet juste sous la manche. Tandis que le sang jaillissait de sa blessure, Gilman s'évanouit.

Il se réveilla le matin du 22 avec une douleur dans son poignet gauche, et il vit que sa manche était brunie de sang séché. Ses souvenirs étaient des plus confus, mais ceux de la scène avec l'homme noir dans l'espace inconnu demeuraient vivaces. Les rats devaient l'avoir mordu dans son sommeil, donnant naissance au paroxysme de son affreux rêve. Ouvrant la porte, il vit que la farine sur le couloir avait été laissée intacte à l'exception des énormes empreintes de l'homme grossier qui logeait à l'autre bout de la mansarde. Il n'avait donc pas marché dans son sommeil cette fois. Quelque chose devait pourtant être fait à propos des rats. Il parlerait d'eux au propriétaire. Une fois encore il tenta de boucher le trou à la base du mur oblique en y enfonçant un chandelier qui lui sembla de la bonne taille. Ses oreilles résonnaient horriblement comme sous les échos de quelque horrible bruit entendu dans ses rêves. Tandis qu'il se lavait et changeait de vêtements il tenta de se souvenir de ce dont il avait rêvé après la scène dans l'espace baigné de lumière violette, mais rien de précis ne put se cristalliser dans son esprit. La scène elle-même devait avoir correspondu à l'étage condamné du dessus, lequel avait si violemment commencé les attaques contre son imagination, mais les dernières impressions demeuraient faibles et brumeuses. Ce n'étaient que suggestions de vagues abysses crépusculaires et, au delà, d'abysses plus grands et plus profonds encore – des abîmes où toute idée de forme était absente. Il avait été emmené là-bas par l'agrégat de bulles et par le petit polyèdre qui toujours le suivaient; mais euxmêmes, comme lui, s'étaient changés en volutes de brume laiteuse, à peine lumineuse, dans ce vide lointain d'ultime noirceur. Quelque chose d'autre les y avait précédés – un plus grand volute qui de temps à autres se condensait en une approximation de forme sans nom – il sentit que leur progression n'avait pas suivi une ligne droite, mais les courbes et les spirales étrangères de quelque vortex éthéré obéissant à des lois inconnues de la physique et des mathématique de tous les cosmos concevables. Finalement il y eut l'esquisse d'immenses ombres bondissantes, d'une monstrueuse pulsation à demi acoustique, et du son grêle et monotone d'une flute invisible – mais ce fut tout. Gilman décréta qu'il avait tiré cette dernière conception de ce qu'il avait lu dans le *Necronomicon* à propos de l'entité stupide Azathoth, qui régit le temps et l'espace depuis un trône noir étrangement entouré au centre du Chaos.

Quand le sang fut ôté la blessure du poignet se révéla particulièrement mince, et Gilman flancha à la vue de deux minuscules ponctions. Il lui vint à l'esprit qu'il n'y avait pas de sang sur les draps où il avait été allongé – ce qui était des plus étranges compte tenu de la quantité qui imprégnait sa peau et sa manche. Avait-il marché dans sa chambre pendant son sommeil, et le rat l'avait-il mordu tandis qu'il s'asseyait sur quelque chaise ou s'arrêtait dans quelque position moins rationnelle ? Il regarda dans tous les coins à la recherche de tâches ou de traînées brunes, mais n'en trouva aucune. Il aurait mieux fait, pensa-t-il, de répandre de la farine aussi bien dans la pièce que devant la porte – bien qu'après tout aucune preuve supplémentaire de son somnambulisme ne fût nécessaire. Il savait qu'il marchait – et que la chose à faire désormais était d'arrêter. Il devait demander de l'aide à Frank Elwood. Ce matin les étranges attractions spatiales semblaient avoir diminué, bien qu'elles eussent été remplacées par une autre sensation plus inexplicable encore. Il s'agissait d'un vague désir insistant de fuir son actuelle situation, mais sans la moindre idée de la direction spécifique vers laquelle il voulait fuir. Alors qu'il prenait sur la table l'étrange figurine garnie de pointes il lui sembla que l'ancienne attirance pour le Nord s'était légèrement accrue, mais même ainsi, elle demeurait totalement dominée par le nouveau et plus déstabilisant besoin.

Il emmena la figurine hérissée de pointes jusqu'à la chambre d'Elwood, se blindant contre les gémissements du réparateur de métiers à tisser qui montaient depuis le rez-de-chaussée. Elwood était chez lui, dieu merci, et se montra des plus intéressés. Il lui restait assez de temps pour une petite conversation avant de devoir déjeuner et partir pour l'université, aussi Gilman se lança-t-il dans un récit de ses récents rêves et de ses peurs. Son hôte était très compréhensif, et lui accorda que quelque chose devait être fait. Il était choqué par les traits tirés et l'air hagard de son invité, et remarqua les étranges coups de soleil à l'aspect anormal que d'autres avaient aussi signalé la semaine passée. Il ne pouvait hélas pas dire grand chose. Il n'avait pas aperçu Gilman dans quelque expédition de somnambulisme, et n'avait aucune idée de ce que pouvait être l'étrange figurine. Il avait, néanmoins, entendu le Canadien français qui logeait juste en dessous de chez Gilman parler à Mazurewicz un soir. Ils se confiaient leurs terribles craintes concernant la venue de la nuit de Walpurgis, seulement éloignée de quelques nuits désormais; et ils échangeaient des commentaires apitoyés sur le pauvre jeune gentleman condamné.

Desrochers, l'homme qui logeait sous la chambre de Gilman, avait parlé de pas nocturnes à la fois chaussés et déchaussés, et d'une lumière violette qu'il avait vue filtrer, une nuit, alors qu'il était venu à pas feutrés, terrifié, regarder par le trou de la serrure du jeune homme. Il n'avait pas osé regarder d'avantage, avait-il dit à Mazurewicz, après avoir vu cette lumière filtrer des craquelures entourant la porte. Il avait aussi entendu marmonner – et tandis qu'il commençait à parler de cela sa voix avait baissé jusqu'à n'être plus qu'un inaudible murmure.

Elwood ne pouvait imaginer ce qu'avaient pu se dire ces superstitieuses créatures, mais il supposait que leur imagination avait été nourrie par les veillées tardives de Gilman et ses promenades et discussions somnambuliques d'un côté, et par la proximité de la traditionnellement crainte veille de mai de l'autre. Que Gilman parlât dans son sommeil était une évidence, et il était aussi manifeste de par l'écoute fureteuse de Desrochers que l'histoire fantasmatique de la lumière onirique violette s'était répandue. Ces gens simples avaient tôt fait d'imaginer avoir vu les choses étranges dont ils avaient entendu parler. Quand à un plan d'action – Gilman ferait mieux de descendre dans la chambre d'Elwood et d'éviter de dormir seul. Elwood pourrait, s'il était éveillé, le réveiller si jamais il commençait à parler ou à se lever dans son sommeil. Sous peu, également, il devrait voir le spécialiste. Pour le moment, ils allaient amener la figurine hérissée de pointes à divers musées et professeurs; cherchant à l'identifier en affirmant qu'elle avait été trouvée dans une poubelle publique. Enfin, Dombrowski devait tenter d'empoisonner ces rats dans les murs.

Revigoré par la compagnie d'Elwood, Gilman reprit les cours ce jour-là. D'étranges besoins le tiraillaient encore, mais il parvenait à les détourner avec un succès remarquable. Durant ses temps libres il montra l'étrange figurine à plusieurs professeurs qui furent tous intensément intéressés, bien qu'aucun ne puisse apporter de lumière quand à sa nature ou son origine. Cette nuit-là il dormit sur un canapé qu'Elwood avait fait apporter dans la chambre du premier étage par le propriétaire, et pour la première fois depuis des semaines fut totalement exempté de rêves perturbants. Seulement la fièvre se maintint, et les gémissements du réparateur de métiers à tisser exerçaient toujours une irritante influence.

Durant les quelques jours qui suivirent, Gilman bénéficia d'une immunité presque parfaite contre les manifestations morbides. Il n'avait, disait Elwood, montré aucune tendance à parler ou se lever dans son sommeil; et pendant ce temps le propriétaire avait répandu du poison partout. Le seul élément perturbant était le bavardage des étrangers superstitieux, dont l'imagination avait été excitée dernièrement. Mazurewicz le poussait en permanence à se procurer un crucifix, et avait fini par lui en imposer un qu'il disait avoir été béni par le bon père Iwanicki. Desrochers, lui aussi, avait quelque chose à dire – en fait, il insistait sur le fait que des pas prudents s'étaient faits entendre dans la chambre vacante au dessus de lui lors de la première et de la seconde des nuits où Gilman en avait été absent. Choynski pensait entendre la nuit des bruits dans les couloirs et dans les escaliers, et racontait qu'on avait doucement tenté d'ouvrir sa porte, tandis que Mme Dombrowski jurait qu'elle avait vu Brown Jenkin pour la première fois depuis halloween. Mais d'aussi naïfs témoignages ne pouvaient signifier grand chose, et Gilman laissait le pauvre crucifix de métal pendre négligemment au portemanteau de son hôte.

Pendant trois jours Gilman et Elwood firent le tour des musées locaux afin d'identifier l'étrange figurine hérissée de pointes, mais sans succès. Dans chaque endroit, néanmoins, l'intérêt était énorme; car l'étrangeté même de la chose constituait un défi formidable à la curiosité scientifique. Un des petits bras rayonnants avait été cassé et soumis à des analyses chimiques, dont le résultat est encore aujourd'hui l'objet de discussions dans les cercles universitaires. Le professeur Ellery trouva du platine, du fer et du tellurium dans l'étrange alliage; mais mêlés à ces métaux se trouvaient au moins trois autres éléments, apparemment de masse atomique élevée, et que la chimie était absolument incapable de classifier. Non seulement ne correspondaient-ils à aucun élément connu, mais ils ne remplissaient même pas les places vacantes réservées aux éléments probables du système périodique. Le mystère demeure encore irrésolu, bien que la figurine soit désormais exposée au musée de l'université Miskatonic.

Le matin du 27 avril un nouveau trou à rats apparut dans la chambre où Gilman était invité, mais Dombrowski l'obstrua d'une plaque dans la journée. Le poison n'avait guère d'effets, car dans les murs les grattements et les bruits de courses semblaient ne pas avoir diminué. Cette nuit là, Elwood tarda à rentrer, et Gilman l'attendit. Il ne souhaitait pas dormir seul dans une chambre – surtout depuis qu'il croyait avoir aperçu dans le crépuscule la vieille femme repoussante dont l'image avait été si horriblement transférée dans ses rêves. Il se demanda qui elle était, et ce qui pouvait avoir été à ses côtés à fouiller dans la boîte de conserve d'un tas d'ordures à l'entrée d'une cour sordide. La mégère avait semblé le remarquer et lui lancer un regard mauvais – mais peut-être n'était-ce là que son imagination.

Le jour suivant les deux jeunes hommes se sentirent extrêmement fatigués, et ils surent qu'ils dormiraient comme des bûches quand la nuit viendrait. Le soir ils discutèrent mollement des études mathématiques qui avaient si complètement et peut-être si dommageablement absorbé Gilman, et spéculèrent à propos de leurs liens si sombrement probables avec les magies anciennes et le folklore. Ils parlèrent de la vieille Keziah Mason, et Elwood agréa l'idée que Gilman avait assez d'éléments scientifiques pour penser qu'elle pouvait être tombée sur quelque étrange et signifiante information. Les cultes cachés auxquels ces sorcières appartenaient gardaient et se transmettaient souvent de surprenants secrets venus d'ères anciennes et oubliées; et il n'était aucunement impossible que Keziah ait pu maîtriser l'art du passage entre les portes dimensionnelles. La tradition souligne l'inutilité des barrières physiques dans l'entravement d'une sorcière; et qui peut dire ce qui se cache dans les vieilles histoires de chevauchées nocturnes à dos de balais ?

Qu'un étudiant moderne puisse jamais gagner un semblable pouvoir par le seul biais des recherches mathématiques était encore à voir. Le succès, ajoutait Gilman, pourrait mener à de dangereuses et impensables situations; car qui pouvait prédire les conditions régnant dans les dimension adjacentes mais normalement inaccessibles ? D'un autre côté, les possibilités étaient énormes. Le temps pouvait ne pas exister dans certaines régions de l'espace, et en entrant et en demeurant dans de telles régions l'on pourrait préserver sa vie et son âge indéfiniment; ne souffrant jamais du métabolisme ou de la détérioration organique excepté lors des quelque moments passés en visite dans son propre plan ou un autre équivalent. Quelqu'un pourrait, par exemple, passer dans une dimension privée de temps et émerger à quelque période éloignée de l'histoire de la Terre en ayant conservé sa jeunesse.

Que quelqu'un ait jamais réussi à le faire, il était difficile de l'avancer avec une quelconque autorité. Les vieilles légendes étaient vagues et ambiguës, et dans les temps historiques, toutes les tentatives de franchissement des gouffres interdits semblaient s'être compliquées d'étranges et terribles alliances avec des êtres et des messagers de l'au-delà. Toujours revenait la figure immémoriale de l'assesseur ou du messager doté de terribles pouvoirs cachés - « l'Homme Noir » du culte des sorcières, et le « Nyarlathotep » du Necronomicon. On trouvait aussi l'étonnant phénomène des messagers ou des intermédiaires inférieurs – les quasi-animaux et les étranges hybrides que les légendes dépeignaient comme les familiers des sorcières. Tandis que Gilman et Elwood se retiraient, trop fatigués pour débattre d'avantage, ils entendirent Joe Mazurewicz rentrer à moitié saoul, et tremblèrent devant la sauvagerie désespérée de ses prières geignardes.

Cette nuit Gilman revit la lumière violette. Dans son rêve il entendit un bruit de grattements et de mastication dans les cloisons, et il lui sembla que quelqu'un manipulait gauchement le loquet. Alors il vit la vieille femme et la petite chose velue s'avançant vers lui sur le sol tapissé. Le visage de la vieille était éclairé par une exultation inhumaine, et la petite morbidité aux dents jaunes ricana en désignant à l'autre bout de la chambre la forme lourdement endormie d'Elwood sur le sofa. Une paralysie de terreur étouffa toute tentative de hurlement. Comme une fois auparavant, la hideuse mégère saisit Gilman par les épaules, l'arrachant à son lit et le plongeant dans le vide spatial. Encore une fois l'infini des abysses crépusculaires hurlants le traversa, mais à la seconde suivante il sentit qu'il était dans une sombre allée inconnue, boueuse et pleine d'odeurs fétides, les murs pourrissants d'anciennes maisons se dressant de chaque côté.

Devant lui se tenait l'homme noir en robe qu'il avait vu dans l'espace pointu de son autre rêve, tandis qu'à une moindre distance la vieille femme lui adressait des signes et des grimaces impérieuses. Brown Jenkin se frottait avec une sorte d'enjouement affectueux contre les chevilles de l'homme noir, pourtant largement dissimulées par la boue profonde. Il y avait une sombre entrée ouverte sur la droite, que l'homme désigna silencieusement. La mégère grimaçante s'y engouffra, entraînant Gilman par la manche de son pyjama. Derrière l'ouverture montaient des escaliers puant le mal et craquant de façon menaçante, et au-dessus desquels la vieille femme semblait irradier une douce lumière violette, puis un palier donnant sur une porte. La mégère manipula le loquet et l'ouvrit, faisant signe à Gilman d'attendre et disparaissant dans la noire ouverture.
Les oreilles hypersensibles du jeune homme surprirent un

hideux cri étouffé, juste avant que la vieille ne sorte de la pièce en portant une petite forme inerte qu'elle jeta au rêveur comme si elle lui ordonnait de la porter. La vue de cette forme et de l'expression sur son visage brisa le sortilège. Encore trop confus pour hurler, il fonça sans réfléchir en bas du bruyant escalier et dans la boue du dehors ; s'arrêtant seulement une fois pris à la gorge et étranglé par l'homme noir qui attendait là. Tandis que la conscience le quittait il entendit le ricanement strident de l'anormalité aux dents pointues et à l'apparence d'un rat.

Le matin du 29 Gilman s'éveilla dans un maelström d'horreur. Dès l'instant où il ouvrit les yeux il sut que quelque chose n'allait pas, car il était de retour dans sa vieille chambre sous la mansarde avec son mur et son plafond obliques, affalé sur son lit désormais défait. Sa gorge était inexplicablement douloureuse, et tandis qu'il s'efforçait d'adopter une position assise il vit avec une terreur grandissante que ses pieds et le bas de son pyjama étaient brunis de boue séchée. Pour le moment ses souvenirs étaient désespérément confus, mais il savait au moins qu'il avait dû marcher dans son sommeil. Elwood avait dû être endormi trop profondément pour pouvoir l'entendre et l'en empêcher. Sur le plancher se trouvaient de vagues empreintes boueuses, mais elles ne couvraient étrangement pas tout le chemin jusqu'à la porte. Plus Gilman les observait, plus étranges elles lui semblaient ; car en plus de celles qu'il reconnaissait s'en trouvaient d'autres, plus petites et presque rondes – comme celles que les pieds d'une grande chaise ou d'une table auraient pu faire, bien que la plupart d'entre elles ne soient qu'à demi visibles. Il y avait également de curieuses traces boueuses de pattes de rats menant vers un nouveau trou et en repartant. Une absolue confusion et la peur d'être devenu fou ravagèrent Gilman tandis qu'il chancelait jusqu'au sol et découvrait qu'il n'y avait aucune empreinte dans le couloir. Plus il se souvenait de son rêve hideux et plus il s'affolait, et venant s'ajouter à son désespoir se firent entendre les chants lugubres de Joe Mazurewicz deux étages plus bas.

Descendant jusqu'à la chambre d'Elwood il réveilla son hôte et commença à lui raconter dans quel état il s'était retrouvé, mais Elwood n'avait aucune idée de ce qui pouvait être réellement arrivé. Où Gilman avait-il pu aller, comment il était revenu dans sa chambre sans laisser de marques dans le couloir, et comment des traces boueuses semblant provenir de meubles avaient pu être mêlées aux siennes dans la pièce sous la mansarde, cela dépassait toute conjecture. Et puis il y avait ces sombres marques livides sur sa gorge, comme s'il avait tenté de s'étrangler lui-même. Il plaça ses propres mains par dessus, mais découvrit qu'elles ne correspondaient en rien. Tandis qu'ils discutaient, Desrochers passa pour dire qu'il avait entendu un fracas terrifiant au dessus de lui lors des plus sombres heures du petit matin. Non, il n'était passé personne dans les escaliers après minuit – bien que juste avant il ait entendu des bruits de pas étouffés sous la mansarde, puis d'autres descendant qui ne lui avaient pas inspiré confiance. C'était, ajouta-t-il, une très mauvaise époque de l'année pour Arkham. Le jeune gentleman ferait mieux de s'assurer de porter le crucifix que Joe Mazurewicz lui avait donné. Même le jour n'était plus sûr, car après l'aube d'étranges sons s'étaient faits entendre dans la maison – notamment un gémissement aigre, enfantin, qui avait été rapidement étouffé.

Gilman assista mécaniquement aux cours ce matin-là, mais fut totalement incapable de concentrer son esprit sur ses études. Un sentiment hideux d'appréhension et d'expectative l'avait saisi, et il semblait attendre la venue de quelque coup destructeur. A midi il déjeuna au comptoir de l'université, ramassant un journal sur le siège près de lui en attendant son dessert. Dessert que jamais il ne mangea, car un article sur la première page du journal l'avait laissé flasque, les yeux exorbités, et seulement capable de payer sa note et de chanceler jusqu'à la chambre d'Elwood.

Un étrange kidnapping avait eu lieu la nuit précédente dans le passage Orne, et l'enfant âgé de deux ans d'une blanchisseuse un peu simple nommée Anastasia Wolejko avait disparu. La mère, semblait-il, avait craint un tel événement depuis quelques temps ; mais les raisons qu'elle attribuait à sa peur étaient si grotesques que nul ne les prit au sérieux. Elle avait, disait-elle, vu Brown Jenkin autour de la maison à plusieurs reprises dès le début de mars, et elle savait de par ses grimaces et ses ricanements que la petite Ladislas avait été désignée pour le sacrifice de l'horrible Sabbat de la nuit de Walpurgis. Elle avait demandé à sa voisine Mary Czanek de dormir dans la chambre et de tenter de protéger l'enfant, mais Mary n'avait pas osé. Elle ne pouvait rien dire à la police, car jamais ils n'auraient cru de telles choses. Des enfants étaient ainsi enlevés chaque année depuis aussi longtemps qu'elle pouvait s'en souvenir. Et son ami Pete Stowacki ne l'aurait pas aidée puisqu'il voulait de toute façon l'enfant hors de son chemin.

Mais ce qui trempa Gilman de sueur froide fut le rapport d'une paire de fêtards qui étaient passés devant l'allée juste après minuit. Ils reconnaissaient avoir été ivres, mais tous deux juraient avoir vu un trio absurdement vêtu entrer furtivement dans le passage obscur. Il s'agissait, avaient-ils dit, d'un immense noir en robe, d'une petite vieille en haillons et d'un jeune homme blanc en pyjama. La vieille femme traînait le jeune homme, et autour des pieds boueux du noir se frottait et se glissait un rat apprivoisé.

Gilman resta assis, ahuri, tout l'après-midi, et Elwood – qui avait entre-temps vu le journal et en avait tiré de terribles conjectures – le trouva ainsi en rentrant à la maison. Cette fois aucun des deux ne pouvait nier que quelque piège horriblement sérieux était en train de se refermer sur eux. Entre les fantasmes du cauchemar et la réalité du monde objectif s'échafaudait un monstrueuse et impensable lien, et seule une vigilance de tous les instants pourrait empêcher de plus terribles développements. Gilman devrait tôt ou tard voir un spécialiste, mais pas tout de suite, alors que les journaux étaient remplis de cette histoire de kidnapping.

Ce qui était réellement arrivé était atrocement flou, et pendant un moment Gilman et Elwood échangèrent à demi-mots les théories les plus folles. Gilman avait-il inconsciemment mieux réussi qu'il ne l'avait cru dans ses études de l'espace et de ses dimensions ? Avait-il en fait glissé au delà de notre sphère vers des points insoupçonnés et inimaginables ? Où était-il allé – s'il était allé quelque part – en ces nuits d'aliénation démoniaque ? Les abysses crépusculaires grondants – la verte colline – la terrasse torride – l'attraction des étoiles – l'ultime vortex obscur – l'homme noir – l'allée boueuse et les escaliers – la vieille sorcière et l'horreur pleine de crocs et de fourrure – l'agrégat de bulles et le petit polyèdre – les étranges coups de soleil – la blessure au poignet – la figurine inexpliquée – les pas boueux – les marques sur son cou – les histoires et les peurs des étrangers superstitieux – qu'est-ce que tout cela signifiait ? Comment les lois de la raison pouvaient-elles s'appliquer à une telle affaire ?

Aucun d'eux ne put dormir cette nuit, mais le jour suivant ils séchèrent tous deux les cours et somnolèrent. C'était le 30 avril, et avec le crépuscule viendrait l'infernal moment du Sabbat que tous les étrangers et les personnes superstitieuses craignaient. Mazurewicz rentra à dix heures et dit que les gens à la filature murmuraient que les célébrations de Walpurgis se tiendraient dans le sombre ravin par-delà Meadow Hill, là où les vieilles pierres blanches se dressent en un lieu curieusement dénué de toute vie végétale. Certains d'entre eux l'avaient même dit à la police et leurs avaient conseillé d'y chercher l'enfant disparu de Wolejko, mais ils ne croyaient pas que quelque chose serait fait. Joe insista pour que le pauvre jeune homme portât son crucifix à chaîne de nickel, et pour le contenter Gilman obéit et le glissa sous sa chemise.

Tard dans la nuit les deux jeunes hommes s'affalèrent assoupis dans leurs fauteuils, bercés par le rythme des prières du réparateur de métiers à tisser à l'étage du dessous. Gilman écoutait tandis qu'il piquait du nez, son ouïe surnaturellement aiguisée semblant attendre quelque plus subtil et craint murmure par-

delà les bruits de l'ancienne maison. Le souvenir malsain de choses en provenance du Necronomicon et du Livre Noir monta en lui, et il se retrouva à se balancer sur d'infâmes rythmes se rapportant soi-disant aux plus noires cérémonies du Sabbat et possédant une origine par-delà le temps et l'espace que nous comprenons.

Il réalisa alors ce qu'il était en train d'écouter – le diabolique chant des célébrants dans la lointaine vallée noire. Comment en savait-il tant sur ce qu'ils attendaient ? Comment connaissait-il le moment où Nahab et son acolyte devaient apporter la coupe pleine qui suivait le coq noir et la chèvre noire ? Il vit qu'Elwood avait sombré dans le sommeil, et tenta de l'appeler et de le réveiller. Quelque chose, cependant, ferma sa gorge. Il n'était plus son propre maître. Avait-il finalement signé le livre de l'homme noir ?

C'est alors que son ouïe fiévreuse et anormale saisit les notes distantes portées par le vent. Par-delà des kilomètres de collines et de champs et d'allées elles venaient, mais il les reconnut tout de même. Les feux devaient être allumés, et les danseurs en train de commencer. Comment pouvait-il s'empêcher de s'y rendre ? Quelle chose l'avait pris dans ses filets ? Les mathématiques – le folklore – la maison – la vieille Keziah – Brown Jenkin... et ce nouveau trou à rats qu'il voyait désormais près de sa couche. Au dessus des chants lointains et des proches prières de Joe Mazurewicz lui parvint un autre son – un discret mais déterminé grattement dans les cloisons. Il espéra que la lumière électrique n'allait pas s'éteindre. C'est alors qu'il vit la petite face barbue, garnie de crocs, dans le trou – la petite face maudite qui, réalisa-t-il enfin, portait une choquante et moqueuse ressemblance avec celle de la vieille Keziah – et qu'il entendit tâtonner à la porte.

Les abysses crépusculaires hurlants s'ouvrirent devant lui, et il se sentit impuissant sous l'étreinte informe de l'agrégat de bulles iridescentes. Devant lui filait le petit polyèdre kaléidoscopique, et dans le vide bouillonnant l'augmentation et l'accélération de la vague forme tonale semblaient annoncer quelque indicible et intolérable apogée. Il semblait savoir ce qui était en train d'arriver – la monstrueuse explosion du rythme de Walpurgis dont le timbre cosmique concentrerait tout le bouillonnement primal et ultime de l'espace-temps, lequel réside entre les sphères amoncelées de la matière et se brise parfois en réverbérations régulières qui pénètrent doucement toutes les couches de l'être et donnent à travers les mondes une hideuse signification à certaines périodes craintes.

Mais tout disparut en une seconde. Il était à nouveau dans l'étroit espace pointu, baigné de lumière violette et au sol pentu, les meubles remplis de livres anciens, le banc et la table, les étranges objets et le gouffre triangulaire sur un côté. Sur la table reposait une petite forme blanche – un enfant mâle, dévêtu et inconscient – tandis que de l'autre côté se dressait la monstrueuse vieille lubrique, un couteau au manche grotesque luisant dans la main droite, dans la gauche une coupe étrangement proportionnée en métal pâle, recouverte de dessins curieusement ciselés et dotée de délicates hanses latérales. Elle était en train d'entonner quelque rituel croassant dans une langue que Gilman ne pouvait comprendre, mais qui ressemblait à un passage tiré soigneusement du Necronomicon. Tandis que la scène se faisait plus nette il vit la vieille mégère se pencher et pousser la coupe à travers la table – et incapable de contrôler ses propres gestes, il étendit ses bras et la prit entre ses mains, remarquant ce faisant sa relative légèreté. Au même moment la répugnante forme de Brown Jenkin émergea du bord du noir gouffre triangulaire sur sa gauche. La mégère lui faisait maintenant signe de tenir la coupe dans une certaine position, tandis qu'elle levait l'immense et grotesque couteau aussi haut que sa main droite le pouvait au dessus de la petite victime blanche. La chose pleine de crocs et de fourrure commença à ricaner la suite du rituel inconnu, tandis que la sorcière croassante lui donnait l'ignoble réplique. Gilman ressentit une lancinante et poignante horreur le frapper en dépit de sa paralysie mentale et émotionnelle, et la coupe de métal léger trembla dans ses mains. La seconde suivante, le mouvement descendant du couteau brisa complètement le sortilège, et il lâcha l'objet dans un bruit résonnant de cloche tandis que ses mains se dressaient désespérément pour arrêter l'acte monstrueux.

En un instant il avait remonté le plancher en pente, fait le tour de la table et arraché le couteau aux griffes de la vieille femme; l'envoyant s'écraser au bord du gouffre triangulaire proche. L'instant suivant, néanmoins, la situation était renversée; car ces griffes meurtrières s'étaient refermées autour de sa propre gorge, tandis que le visage desséché se tordait sous une fureur démente. Il sentit la chaîne du pauvre crucifix s'enfoncer dans son cou, et dans le danger se demanda si la vue de l'objet lui-même affecterait la maléfique créature. Sa force était surhumaine, mais tandis qu'elle l'étranglait il parvint douloureusement à atteindre sa chemise et à en tirer le symbole de métal en cassant sa chaîne.

A la vue de l'objet la sorcière sembla frappée de panique, et sa poigne se relâcha assez longtemps pour donner à Gilman une chance de la briser entièrement. Il écarta les griffes d'acier de son cou, et aurait poussé la vieille femme par-delà le bord du gouffre si les serres n'avaient reçu un nouvel accès de force et ne s'étaient refermées à nouveau. Cette fois il décida de répliquer de même et ses propres mains se jetèrent sur le cou de la créature. Avant qu'elle ne vit ce qu'il était en train de faire il avait fait le tour de son cou avec la chaîne du crucifix, et le moment d'après l'avait suffisamment serré pour couper sa respiration. Alors qu'elle jetait ses dernières forces dans la bataille, il sentit quelque chose le mordre à la cheville, et vit que Brown Jenkin était venu à son aide. D'un violent coup de pied il envoya la morbidité par dessus le bord du gouffre et l'entendit geindre dans les profondeurs.

Il ne savait pas s'il avait tué la vieille sorcière ou non, mais il la laissa reposer sur le sol où elle était tombée. C'est alors que, se retournant, il eut de la table une vision qui faillit balayer les derniers tenants de sa raison. Brown Jenkin, grâce à sa force et à l'aide de ses quatre petites mains d'une diabolique dextérité, n'était pas resté inactif pendant que la sorcière l'étranglait, et ses efforts n'avaient pas été vains. Ce que Gilman avait empêché le couteau de faire au corps de la victime, les crocs jaunes du blasphème velu l'avaient infligé à un des poignets – et la coupe auparavant sur le sol se tenait désormais pleine sous le petit corps sans vie.

Dans son délire onirique Gilman entendit les chants diaboliques du Sabbat et leurs rythmes étrangers lui parvenir d'une distance infinie, et il sut que l'homme noir devait être là-bas. Des souvenirs confus se mêlèrent à ses connaissances mathématiques, et il sentit que son esprit inconscient détenait les angles dont il avait besoin pour le guider à nouveau dans le monde normal – seul et sans soutien pour la première fois. Il était sûr de se trouver dans l'étage condamné depuis des temps immémoriaux, au dessus de sa propre chambre, mais il doutait grandement de pouvoir s'échapper à travers le sol en pente ou par l'accès depuis longtemps fermé. De plus, la fuite d'un étage onirique ne l'emmènerait-elle pas dans une maison onirique – une projection anormale de l'endroit réel qu'il cherchait ? Il était totalement perplexe quand à la relation existant entre le rêve et la réalité dans toutes ses expériences.

Le passage au travers des vagues abysses se révélerait terrifiant, car le rythme de Walpurgis vibrerait, et il devrait entendre enfin cette pulsation cosmique jusqu'à présent voilée qu'il craignait mortellement. A ce moment même il pouvait détecter un tremblement profond et monstrueux dont il ne devinait que trop bien le tempo. Au moment du Sabbat toujours il montait, atteignant les mondes pour invoquer l'initiateur des rites sans nom. La moitié des chants du Sabbat étaient basés sur cette pulsation à peine audible qu'aucune oreille terrienne ne pouvait endurer dans son entièreté spatiale révélée. Gilman se demanda également s'il pouvait faire confiance à son instinct pour le ramener au bon endroit de l'espace. Comment pouvait-

il être sûr qu'il n'allait pas atterrir sur le flanc de colline éclairé de vert d'une planète éloignée, sur la terrasse en mosaïque au dessus de la cité des monstres tentaculaires quelque part par-delà la galaxie, ou dans les vortex de noires spirales de ce vide ultime de Chaos où règne le stupide démon-sultan Azathoth ? Juste avant qu'il n'effectuât son saut la lumière violette disparut et le laissa dans le noir total. La sorcière – la vieille Keziah – Nahab – cela devait signifier sa mort. Et mêlé aux chants lointains du Sabbat et aux plaintes de Brown Jenkin dans le gouffre en dessous il lui sembla entendre un autre gémissement en provenance de profondeurs inconnues. Joe Mazurewicz – les prières contre le Chaos Rampant devenant désormais un hurlement inexplicablement triomphal – des mondes d'une sardonique réalité empiétant sur des vortex de rêves fébriles – Iä ! Shub Niggurath ! Le Bouc aux Mille Chevreaux.

Ils trouvèrent Gilman sur le sol de sa chambre aux angles étranges, sous la mansarde, bien avant l'aube, car le terrible cri avait attiré Desrochers et Choynski et Dombrowski et Mazurewicz en même temps, et avait même réveillé Elwood lourdement endormi dans son sofa. Il était vivant, et ses yeux étaient ouverts et fixes, mais il semblait largement inconscient. Sur sa gorge se voyaient les marques de mains meurtrières, et sur sa cheville gauche une inquiétante morsure de rat. Ses vêtements étaient salement abîmés, et le crucifix de Joe était manquant. Elwood trembla, effrayé à l'idée même de deviner quelle nouvelle forme avait pris le somnambulisme de son ami. Mazurewicz semblait à moitié étourdi en raison d'un « signe » qu'il disait avoir reçu en réponse à ses prières, et il se signa frénétiquement quand le couinement plaintif d'un rat résonna par-delà la cloison oblique.

Quand le rêveur fut installé dans son canapé dans la chambre d'Elwood, ils envoyèrent chercher le Dr Malkowski – un praticien local qui ne répèterait rien de ce qu'il pourrait voir d'embarrassant – lequel donna à Gilman deux injections hypodermiques qui le forcèrent à se reposer dans une somnolence presque naturelle. Durant le jour le patient reprit conscience à plusieurs reprises et glissa à Elwood le récit décousu de son dernier rêve. Ce fut un douloureux processus, et dès le départ apparut un nouveau fait déconcertant.

Gilman – dont les oreilles avaient dernièrement possédé une sensibilité anormale – était dorénavant complètement sourd. Le Dr Malkowski, à nouveau convoqué en hâte, dit à Elwood que ses deux tympans avaient été crevés, comme sous l'impact de quelque son formidable dont l'intensité devait dépasser toute conception ou endurance humaine. Comment un tel son pouvait avoir été ouï dans les dernières heures sans résonner dans toute la vallée du Miskatonic dépassait tout ce que pouvait en dire un honnête médecin.

Elwood écrivit sa part de la discussion sur papier, afin qu'une communication à peu près viable soit possible. Aucun d'eux ne savait quoi faire de toute cette histoire chaotique, et ils décidèrent finalement d'y penser le moins possible. Tous deux, néanmoins, furent d'accord pour abandonner l'ancienne maison maudite aussi tôt que possible. Les journaux du soir parlèrent d'un raid de police contre quelques étranges fêtards dans un ravin par-delà Meadow Hill juste avant l'aube, mentionnant que les pierres blanches là-bas étaient l'objet d'attentions superstitieuses depuis la nuit des temps. Personne n'avait été arrêté, mais parmi les fugitifs épars avait été aperçu un noir immense. Dans une autre colonne il était déclaré qu'aucune trace de l'enfant disparu du nom de Ladislas Wolejko n'avait été retrouvée.

L'horreur suprême advint cette même nuit. Elwood ne l'oubliera jamais, lui qui fut obligé de se tenir à l'écart de l'université le reste de l'année à cause de l'effondrement nerveux qui en résulta. Il lui avait semblé entendre toute la soirée des rats dans les cloisons, mais il n'avait guère fait attention à eux. Ce n'est que bien après que lui et Gilman se soient retirés que les atroces hurlements avaient commencé. Elwood avait bondi, allumé les lumières et s'était rué sur la couche de son invité. Son occupant émettait des sons d'une nature véritablement inhumaine, comme ravagé par des tourments dépassant toute description. Il se tordait sous ses draps, et une large tâche rouge commençait à apparaître sur les couvertures.
Elwood osa à peine le toucher, mais peu à peu les hurlements et les convulsions diminuèrent. Entre temps

Dombrowski, Choynski, Desrochers, Mazurewicz et le logeur du dernier étage s'étaient tous rassemblés sur le seuil, et le propriétaire avait envoyé sa femme au téléphone pour qu'elle appelle le Dr Malkowski. Tout le monde hurla lorsqu'une grosse créature semblable à un rat bondit soudainement de sous les draps ensanglantés et fila à travers la pièce jusque dans un trou fraîchement ouvert. Quand le docteur arriva et commença à enlever les immondes couvertures, Walter Gilman était mort.

Il serait barbare de faire plus qu'esquisser ce qui avait tué Gilman. Il y avait pratiquement un tunnel à travers son corps – quelque chose était allé manger son cœur. Dombrowski, affolé devant l'échec de ses efforts constants pour empoisonner la vermine, rejeta toute idée de bail et après moins d'une semaine déménagea avec tous ses anciens logeurs dans une maison miteuse mais moins ancienne de Walnut Street. La chose la plus difficile à faire pendant un temps fut de tenir Joe Mazurewicz coi ; car le réparateur de métiers à tisser broyait du noir et ne parvenait plus à rester sobre, et était constamment en train de gémir et de marmonner à propos de choses spectrales et terribles.

Il semblât qu'au cours de cette hideuse nuit Joe se soit penché pour regarder les traces de pas écarlates qui menaient de la couche de Gilman jusqu'au trou à rats. Sur le tapis elles n'étaient guère visibles, mais un pan de sol dénudé existait entre le bord du tapis et la plinthe. Là Mazurewicz avait découvert quelque chose de monstrueux – ou pensait l'avoir découvert, car personne d'autre ne voulait le croire en dépit de l'indéniable étrangeté des empreintes. Les traces sur le sol étaient certainement bien différentes de celles d'un rat ordinaire, mais même Choynski et Desrochers n'admettaient pas qu'elle ressemblassent à celles de quatre petites mains humaines.

La maison ne fut plus jamais louée. Dès que Dombrowski la quitta, la chape de son ultime désolation commença à tomber, car les gens l'évitaient à la fois en raison de son ancienne réputation et de sa nouvelle odeur fétide. Peut-être la mort aux rats de l'ancien propriétaire avait-elle fini par fonctionner, car peu après son départ l'endroit était devenu une nuisance pour tout le voisinage. Des employés de la santé suivirent l'odeur jusque devant l'espace fermé du dessus de la chambre est de la mansarde, et déduisirent que la quantité de rats morts à l'intérieur devait être prodigieuse. Ils décidèrent, néanmoins, qu'il n'était pas utile de forcer un passage et de désinfecter l'espace scellé ; car la puanteur aurait bientôt disparu, et la localité n'était pas du genre à encourager de fastidieux standards. En effet, on entendait en permanence de vagues contes locaux parlant de puanteurs inexpliquées en provenance du haut de la Maison de la Sorcière juste après la veille de mai et halloween. Les voisins acceptèrent en grognant cette inertie – mais l'odeur fétide n'en forma pas moins un argument supplémentaire contre l'endroit, et finalement la maison fut jugée impropre à l'habitation par l'inspecteur des bâtiments.

Les rêves de Gilman et les circonstances qui les avaient accompagnés n'ont jamais été expliqués. Elwood, dont les théories sur l'épisode entier sont parfois à la limite du délire, revint à l'université à l'automne suivant et obtint son diplôme en juin de la même année scolaire. Il trouva que les rumeurs spectrales de la ville avaient beaucoup diminué, et c'était un fait que – nonobstant les témoignages de ricanements fantomatiques résonnant dans la maison déserte qui durèrent presque aussi longtemps que l'édifice lui-même – aucune apparition nouvelle de Keziah ou de Brown Jenkin n'avait été rapportée depuis la mort de

Gilman. Il est assez heureux qu'Elwood ne fut pas à Arkham cette dernière année, quand certains événements relancèrent abruptement les racontars locaux sur ces anciennes horreurs. Bien sûr il fut mis au courant plus tard et souffrit d'innommables tourments de sombre et perplexes spéculations ; mais cela n'était pas aussi terrible que ce qu'une véritable proximité et plusieurs visions possibles auraient pu provoquer.

En mars 1931, une tempête ravagea le toit et la grande cheminée de la Maison de la Sorcière vacante, et tout un chaos de briques effondrées, de bardeaux noircis et couverts de mousse et de planches et de poutres pourrissantes s'effondra sur l'étage et traversa le sol en dessous. Tout le niveau du grenier fut recouvert de débris provenant du dessus, mais personne ne s'embêta à explorer l'amas avant l'inévitable démolition de la structure décrépite. Cette ultime étape advint en décembre suivant, et ce fut lorsque la vieille chambre de Gilman fut débarrassée par des ouvriers réticents et inquiets que les rumeurs reprirent.

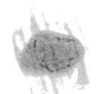
Parmi les détritus qui s'étaient écrasés à travers l'ancien plafond en pente furent trouvées plusieurs choses qui poussèrent les ouvriers à s'arrêter et à appeler la police. Plus tard, celle-ci appela à son tour le médecin légiste et plusieurs professeurs de l'université. Dedans se trouvaient des os – sérieusement broyés et brisés, mais clairement reconnaissables comme étant humains – dont l'âge manifestement récent s'opposait étrangement aux lointaines périodes durant lesquelles leur seul cachette possible, l'étage étroit au plancher en pente, était supposé avoir été coupé de tout accès humain. Le médecin légiste décréta que certains os appartenaient à de petits enfants, tandis que certains autres – retrouvés mélangés à des lambeaux d'étoffe brunâtre – était ceux d'une femme courbée de petite taille et d'un âge avancé. Un tri attentif des débris révéla également de nombreux petits os de rats pris dans l'effondrement, ainsi que d'autres plus anciens rongés par de petits crocs d'une façon qui provoque encore de temps à autre débats et réflexions.

D'autres objets trouvés incluaient les fragments mélangés de nombreux livres et papiers et d'une poudre jaunâtre issue de la totale désintégration d'ouvrages et de documents plus anciens encore. Tous, sans exceptions, se révélèrent traiter de magie noire sous ses formes les plus avancées et les plus horribles ; et la date apparemment récente de certains d'entre eux demeure un mystère aussi irrésolu que celui des os humains modernes. Une autre énigme encore plus grande est l'absolu homogénéité de l'écriture archaïque et incompréhensible qui fut trouvée dans un grand nombre de papiers dont les états et les filigranes suggéraient une différence d'âge d'au moins 150 voire 200 ans. Pour certains, pourtant, le plus grand mystère de tous reste la variété d'objets véritablement inexplicables – objets dont les formes, les matériaux, le mode d'exécution et le but dépassent toute conjecture – qui furent trouvés éparpillés dans divers stades de délabrement parmi les décombres. Une de ces choses – qui excita profondément plusieurs professeurs de Miskatonic – était une monstruosité gravement endommagée ressemblant manifestement à l'étrange image que Gilman avait donnée au musée de l'université, si on exceptait le fait qu'elle fut plus grande, constituée d'une étrange pierre bleutée au lieu de métal, et possédât un piédestal aux angles singuliers couvert d'indescriptibles hiéroglyphes.

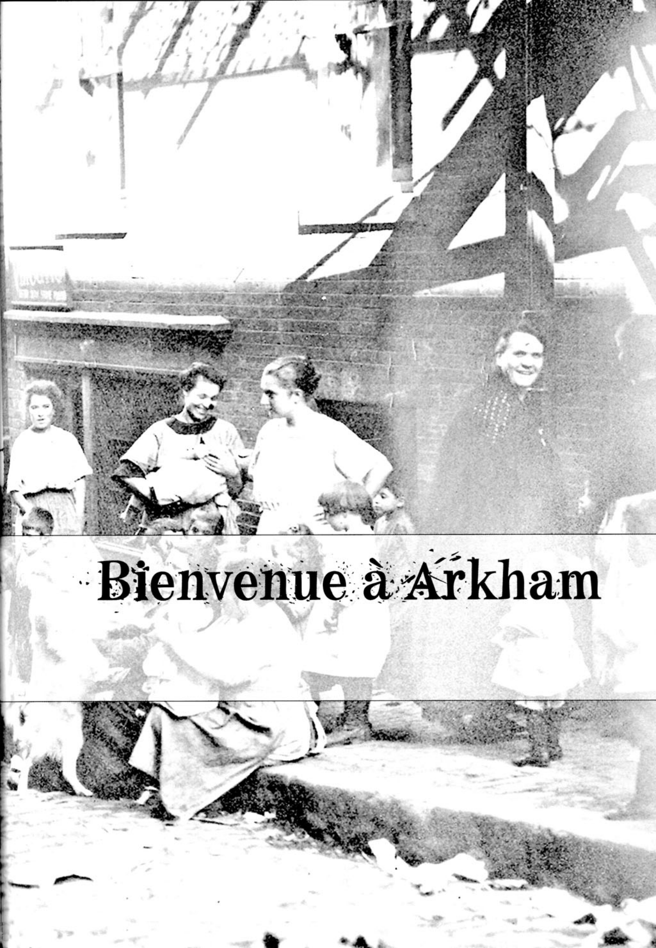
Les archéologues et les anthropologues essayent encore d'expliquer les bizarres symboles ciselés que comportait une coupe broyée faite d'un métal léger et dont l'intérieur portait de sinistres traces brunâtres lorsqu'elle fut trouvée. Les étrangers et les grand-mères crédules se montrent également prolixes sur le crucifix moderne de nickel à la chaîne brisée, mêlé aux décombres et identifié craintivement par Joe Mazurewicz comme étant celui qu'il avait donné au pauvre Gilman des années auparavant. Certains croient que ce crucifix fut traîné jusque dans l'étage condamné par des rats, tandis que d'autres pensent qu'il avait été oublié dans un coin de la vieille chambre de Gilman depuis tout ce temps. D'autres encore, y compris Joe lui-même, ont des théories trop folles et fantastiques pour appartenir à un jugement sensé.

Quand le mur oblique de la chambre de Gilman fut arraché, l'espace triangulaire autrefois scellé entre cette cloison et le mur nord de la maison fut découvert, contenant bien moins de débris structuraux, même proportionnellement à sa taille, que la chambre elle-même ; il détenait pourtant une épouvantable couche de matériaux plus anciens qui paralysèrent les ouvriers avec horreur. Le sol était en fait un véritable ossuaire contenant les os de petits enfants – certains relativement modernes, d'autres remontant en infinis degrés jusqu'à une période si éloignée qu'ils tombaient presque en poussière. Sur cette épaisse couche osseuse reposait un couteau de grande taille, visiblement ancien et de conception grotesque, ornementé et exotique – au dessus duquel s'entassaient des débris.
Au milieu de cet amas, coincé entre une planche et un assemblement de briques cimentées provenant de la cheminée en ruines, se trouvait un objet destiné à provoquer plus d'étonnement, de peur voilée et de discussions ouvertement superstitieuses dans Arkham que toutes les autres choses qui furent découvertes dans le maudit bâtiment hanté. Cet objet était le squelette partiellement écrasé d'un énorme rat maladif, dont les anormalités de formes demeurent encore un sujet de débat et une source de réticences singulières au sein des membres du département d'anatomie comparative de Miskatonic. Très peu de choses ont percé concernant ce squelette, mais les ouvriers qui le trouvèrent murmurent sur un ton épouvanté au sujet des longs poils bruns auxquels il était associé.

Les os des minuscules pattes, dit la rumeur, possédaient des caractéristiques de préhension plus typiques d'un petit singe que d'un rat ; tandis que le crâne réduit aux longs crocs jaunes était de la plus évidente anormalité, apparaissant sous certains angles comme une parodie miniature et monstrueusement dégradée de crâne humain. Les ouvriers se signèrent avec épouvante quand ils tombèrent sur ce blasphème, et brûlèrent plus tard des chandelles de gratitude dans l'église St Stanislas car jamais plus ils n'entendraient l'effrayant ricanement fantomatique.







Bienvenue à Arkham

Bienvenue à Arkham

« ...La ville éternelle d'Arkham, percluse de légendes, avec ses grappes de toits à double pente qui chancellent et s'affaissent sur ces greniers où les sorcières se cachaient des hommes du roi aux anciens jours sombres de la province. »

- H.P. Lovecraft

Les pages suivantes présentent Arkham aux gardiens et aux joueurs, décrivant comment un investigateur pourrait y trouver un endroit où vivre, un emploi et y obtenir un prêt; présentant ce que l'université a à offrir, traitant du crime et des criminels (que l'on trouve, hélas, aussi à Arkham), et ainsi de suite. Les gardiens pourraient vouloir considérer ce chapitre comme un résumé à leur intention; d'autres plus libéraux pourraient en photocopier des parties et les distribuer pour donner rapidement à leurs joueurs une idée de ce qui existe.

D'autres gardiens pourraient vouloir en ignorer la quasi totalité et se rendre directement au « Guide d'Arkham », un long chapitre énumérant et décrivant des personnages représentatifs de la ville et des lieux utiles, tels que des boutiques, d'étranges endroits, des cimetières, des pensions, des écoles, des hôtels, des restaurants et des bureaux.

Quand les investigateurs arrivent pour la première fois à Arkham, montrez-leurs le petit exemplaire de *L'annonceur d'Arkham* qui se trouve à la fin de ce livre. Celui-ci, ainsi que la grande carte de la ville sont des aides pour les joueurs, mettant en exergue des événement locaux récents. Les petites annonces peuvent aussi les aider à s'installer. La carte comme le journal contiennent des informations qui ne sont répétées nulle part dans ce livre.

Comment trouver Arkham

Arkham se trouve dans l'État du Massachusetts, non loin de l'océan Atlantique, de part et d'autre du fleuve Miskatonic, à plus de 30 kilomètres nord/nord-ouest de Boston, à près de 20 kilomètres au sud de Newburyport. Les voyageurs y arrivent en voiture, en bus, en train ou par bateaux de petite taille. Le tarif du train de banlieue de la compagnie B&O en provenance de Boston est de 2,20 $, et celui du train de Newburyport de 1,40 $.

Le climat d'Arkham

Arkham reçoit au moins sept centimètres de précipitations chaque mois tout au long de l'année. Les orages sont fréquents en été et en automne; parfois un grand ouragan balaye le nord. Les tempêtes hivernales peuvent se montrer violentes.

Les températures varient plus que les quantités de pluie. Le début d'octobre voit les arbres d'Arkham dans toutes leurs couleurs automnales. Les collines se changent en fabuleux tapis de rouge, de jaune et d'or. Les températures sont fraîches, avec des minimales nocturnes avoisinant les 4 degrés et des maximales diurnes à 16 degrés. Vers novembre, les feuilles mortes recouvrent tout, et les arbres sont presque nus.

De légères chutes de neige se produisent occasionnellement dès la fin novembre, mais la neige ne tient pas, et Arkham ne profite que rarement d'un Noël blanc. Janvier et février sont froids, les basses températures atteignant généralement les -7/-1 degrés. Toute température inférieure à -12 degrés est considérée comme remarquable.

Le premier weekend de février la ville célèbre désormais Winterfest, un festival commercial récemment mis en place. Les marchands y sponsorisent une parade, un concours de bonshommes de neige, et un défilé en intérieur destiné à élire la « reine de l'hiver » annuelle qui régnera sur les festivités.

L'hiver se réchauffe en mars, mais les basses températures peuvent durer jusqu'à début avril. Avant la fin du mois, les fleurs commencent à éclore et les arbres à se couvrir de feuilles.

Mai et juin amènent les premiers jours à 21 degrés, et juillet les premières chaleurs estivales. En août, quand la brise terrestre fait défaut, les températures peuvent monter jusqu'à 32 degrés et plus. L'air stagne dans la vallée, humide et pesant, entraînant des jours et des nuits poisseux et inconfortables. Ces périodes sont généralement courtes, néanmoins, et les températures au dessus de 29 degrés sont exceptionnelles. En général, les soirs se rafraîchissent considérablement, surtout près du fleuve, et une petite veste peut tout à fait s'envisager. La Miskatonic est souvent trop froide pour y nager confortablement, bien que des âmes vigoureuses et de jeunes hommes voulant se faire remarquer y fassent régulièrement un plongeon.

En septembre, la température se radoucit, et les premières gelées peuvent advenir à la fin du mois. C'est un moment à la fois ensoleillé et venteux, avec des averses éparses. Les étudiants retournent à l'école, les feuilles changent de couleur, et le cycle recommence.

Horaires ordinaires d'ouverture

Les institutions financières sont généralement ouvertes au public de 10 h à 15 h, du lundi au

Arkham aux alentours de 1928, quartiers et lignes de tramway

Centre-ville
Quartier nord
Quartier est
Quartier marchand
Quartier de la rivière
Campus
French Hill
Quartier résidentiel
Quartier sud

Ligne du quartier nord
Ligne Church Street / Hôpital
Ligne de French Hill
Ligne désaffectée

vendredi. Les bureaux gouvernementaux sont ouverts de 8 h à 17 h, mais ferment à l'heure du déjeuner. La plupart des commerces ouvrent de 8 h à 17 h. Certains, spécialement les quincailleries, les grands magasins et les dépôts de bois restent ouverts pour une partie ou toute la durée du samedi. La fermeture le dimanche est une règle absolue.

Les boutiques et les magasins qui ne respectent pas ces horaires le voient signaler dans leurs descriptions individuelles. Les restaurants suivent généralement des horaires appropriés à leur clientèle; les Arkhamites du matin trouvent que l'idée de manger à 8 h relève d'une décadence toute continentale et relativement peu chrétienne.

L'activité commerciale s'arrête le dimanche. Hormis quelques exceptions, il est contraire à la loi (loi qui se voit appliquée) de mener un commerce d'une quelconque nature entre 6 et

11h le jour du Seigneur. Durant tout ce temps on ne doit en guise de monnaie sonnante et trébuchante qu'ouïr le tintement de la vaisselle du dimanche.

Toutefois, avec la permission expresse des conseillers municipaux, la Western Union reçoit et délivre les télégrammes, bien qu'elle ne les envoie pas ; l'échangeur téléphonique est ouvert et fonctionne, tout comme la ligne de chemin de fer du B&M et les services de taxis locaux ; les restaurants, les bars clandestins, les boutiques de souvenirs ou toute autre entreprise de luxe, à une exception près, n'ouvrent jamais le dimanche. Les dîners ce jour-là sont une affaire de famille, pas une opportunité commerciale.

Trouver un endroit où vivre

Des investigateurs pourraient souhaiter s'établir dans Arkham. Des hôtels, des immeubles d'appartements et des pensions de diverses qualités existent ; ceux possédant des chambres libres sont indiqués dans la section « petites annonces » de *L'annonceur d'Arkham.*

La qualité du logement d'un investigateur dépend de son revenu annuel. Un investigateur peut dépenser jusqu'à 35 % de son revenu total dans son logement, sa nourriture et ses frais généraux sans vivre au dessus de ses moyens. Il peut bien sûr dépenser plus ou moins que ce pourcentage, mais des allocations bien inférieures ou bien supérieures devraient avoir un effet sur le score de Crédit et impacter les chances d'obtenir un prêt personnel ou commercial. D'autres choix de logements possibles apparaîtront de temps à autre ; dans une petite ville, tout le monde est au courant de tout et les gens connaissent la valeur d'un dollar.

Les tarifs des pensions comprennent deux repas par jour, le ménage et parfois même la lessive.

Le coût du séjour dans un appartement ou dans une chambre d'hôtel varie en fonction des repas, des services et des équipement mis à disposition : réduisez respectivement de 5 ou de 15 % le pourcentage de revenus pouvant être dépensé.

Exemple : un investigateur vivant dans un hôtel lui coûtant plus de 20 % de son revenu est considéré comme vivant au dessus de ses moyens (35 % -15 % = 20 % du revenu pouvant être mis dans le loyer sans brûler la chandelle par les deux bouts). Si le gardien le désire, les investigateurs vivant au dessus de leurs moyens voient les autres citoyens percevoir leur score de Crédit comme étant inférieur à ce qu'il est.

Trouver un emploi

De nombreuses opportunités d'emplois existent à Arkham et des investigateurs talentueux pourraient facilement s'en procurer un. Des journalistes pourraient exercer en free-lance ou dégotter un job dans un des journaux existants ; quantité d'opportunités existent dans et autour de l'université, des situations d'enseignant aux services d'entretien, bien que la compétition pour ces derniers puisse être féroce. Au choix du gardien, n'importe quelle boutique, magasin, affaire ou service pourrait embaucher un investigateur à la recherche d'un emploi.

Bien que les prix soient plus bas qu'à Boston, aucun investigateur ne parviendra à se faire beaucoup d'argent à Arkham, où les tarifs horaires et les salaires n'ont pas bougé depuis des décennies.

Noms de famille lovecraftiens

Quand les gardiens créent de nouveaux personnages pour Arkham, ils doivent garder à l'esprit qu'un visiteur ou un immigrant pourrait s'appeler presque n'importe comment, mais qu'un homme du coin aura de grandes chances de porter un nom issu d'un nombre limité de possibilités. Il n'est pas rare qu'un natif de la région porte un surnom en guise de prénom – Abbot (*curé*) Bicknell, par exemple, ou Brewster (*buveur de bière*) Carrington.
Voici quelques noms de familles par ordre alphabétique :

Abbott	Cahoone	Dudley	Hart	Leslie	Peck	Slocum	Ward
Alexander	Capwell	Durfee	Hartwell	Liddeason	Peters	Smith	Warren
Allen	Carew	Dwight	Hacket	Lillibridge	Phillips	Snow	Washburne
Angell	Carrington	Eliot	Hathorne	Low	Pickering	Spaulding	Waters
Arnold	Carter	Elton	Hawkins	Lyman	Pickman	Soames	Wayland
Arthur	Chaplin	Endicott	Hill	Manning	Pierce	Somerby	Webb
Ashley	Chase	Farr	Hetfield	Marsh	Potter	Southwick	Weeden
Averill	Checkley	Field	Holt	Mason	Putnam	Spencer	West
Barnard	Clark	Fenner	Hopkins	Martin	Randolph	Stafford	Whateley
Bellingham	Coffin	Fenton	Hoppin	Mather	Reid	Stuart	Wheeler
Bennett	Corey	Fowler	Houghton	Mathewson	Rice	Sutton	Whipple
Bicknell	Cotton	Frye	Howland	Merritt	Rider	Talbot	White
Birch	Crane	Fuller	Hutchins	Monroe	Robbins	Thornton	Whitefield
Bishop	Crawford	Gammell	Hutchinson	Mowry	Robinson	Throckmorton	Whitmarsh
Bixby	Crowninshield	Garrison	Hyde	Nichols	Ropes	Thurber	Wilcox
Bosworth	Curwen	Gedney	Ilsley	Nightingale	Rowlandson	Thurston	Willett
Bowen	Cushing	Gerritson	Ives	Noyes	Russel	Tillinghast	Winthrop
Bradbury	Dalton	Gifford	Jackson	Olney	Saltonstall	Tilton	
Brewster	Danforth	Goddard	Jenckes	Orne	Sargent	Tobey	
Briden	Davis	Graves	Jenkin	Osborne	Sawyer	Updike	
Brown	Derby	Greene	Jermyn	Osgood	Seaton	Wade	
Burroughs	Dexter	Halsey	Keezar	Parker	Sewall	Waite	
Cabot	Dole	Harris	Lawson	Parsons	Shepley	Wanton	

Par exemple, un concierge gagne 1$+1D100 cents par heure pour une semaine de 48 heures. Un artisan doué et expérimenté pourra se faire jusqu'à 3,5$ par heure. Un jeune reporter d'un des journaux locaux se fera 20-25 $ par semaine (le plus petit chiffre s'il vient d'ailleurs, le plus gros si le rédacteur le connaît); un homme plus expérimenté se fera environ 45$ par semaine, sans compter les bonus occasionnels. Les reporters travaillent toujours plus de 40 heures par semaine, et ont des horaires appropriés au bouclage des journaux. Un professeur universitaire non titularisé mais travaillant à plein temps (une charge d'enseignement d'au moins 15 heures de cours par semaine) gagne environ 300$ par mois.

Personne n'est payé pendant ses vacances à Arkham; il n'y a aucune sécurité sociale, et aucune assurance hospitalière n'existe en tant que telle. Un investigateur peut, bien sûr, s'assurer individuellement contre la mort ou les accidents auprès de n'importe quel agent d'assurances, ou se constituer un capital utilisable en cas d'urgence. L'hospitalisation d'urgence existe en tant qu'œuvre de charité, mais des dispositions financières devront être prises.

Au moment d'obtenir un nouvel emploi, le joueur d'un investigateur devrait effectuer un test pour déterminer son revenu annuel. Des gardiens pourraient demander de refaire ce test chaque année pour les travailleurs freelance, pour symboliser les hauts et les bas de ce genre d'entreprises. Maintenir un quelconque travail provincial sera impossible si un investigateur effectue de fréquents voyages pour résoudre les mystères du Mythe, les commerces et les boutiques étant de petite taille et chaque citoyen exerçant un travail vital.

Obtenir un prêt

Les lignes suivantes ne comportent que des indications, ajustez-en les paramètres et les concepts aussi souvent que vous le voudrez. Un crédit est ouvert à tout investigateur souhaitant acquérir une voiture, un avion ou tout autre équipement hors de prix. Deux banques (la Première banque d'Arkham et le Fond d'épargne de la vallée du Miskatonic) desservent Arkham, et il existe au moins un service de prêts personnels alternatif (l'Agence de prêts d'Arkham). Les intérêts s'élèvent à 2+1D3 % par an. Des investigateurs devraient tester chacune des institutions afin d'obtenir la meilleure affaire.
Les différents prêts sont: auto, personnel, sur la valeur immobilière et commercial. Tous nécessitent des garanties, et chacun possède un plafond maximal: auto, pas plus de 40 % du revenu annuel de l'investigateur; personnel, pas plus de 25 % du revenu annuel de l'investigateur; prêt sur la valeur immobilière, pas plus de 50 % de la valeur de la maison; commercial, pas plus que ce que le prêteur juge raisonnable, ou 50 % de la valeur des garanties.

Chaque institution de prêt à une probabilité différente d'accorder chaque type de prêt; voir leurs descriptions individuelles pour les détails.

Ajoutez les chances d'offrir un type particulier de prêt aux score de Crédit de l'emprunteur, puis appliquez les modificateurs suivants pour obtenir le pourcentage total à tester.

La durée du prêt dépend de sa valeur: pour 1000$ ou moins, demandez un remboursement sous un an maximum; de 1001 à 4000$, demandez un remboursement sous deux ans maximum; pour 4001$ et plus, demandez un remboursement sous trois ans maximum. Traitez les grandes transactions financières, comme l'émission d'obligations, au cas par cas.

Dans les années 20, l'acquisition des maisons s'organisait légèrement différemment d'aujourd'hui. Les demeures pour revenus modestes pouvaient être payées sur une base hebdomadaire, d'un ou deux dollars, pendant 5 ans; après soixante mois, une grosse somme finale était due, équivalent quasiment à l'emprunt initial, les paiements hebdomadaires pouvant ne régler que les intérêts. Attention donc, de futurs tests de Crédit seraient certainement affectés par un mandat d'expulsion.

Augmenter les compétences de son investigateur

En dehors des cours de l'université, de petites écoles privées et des instructeurs particuliers offrent le moyen à des investigateurs d'augmenter leurs compétences, comme le permet l'appartenance à certains clubs. Laissez les joueurs intéressés faire des propositions spécifiques que vous évaluerez.

Un cours requiert généralement une participation ininterrompue afin de bénéficier de l'augmentation d'une compétence. Sécher ses études pour partir à l'aventure annule les chances de progression.

Bien que précédemment conseillé dans des publications de l'Appel de Cthulhu, des périodes de quatre mois (le système des trimestres) se révèlent anachroniques: dans les années 1920, la majorité des États-Unis était fermement liée au principe de semestres; les écoles d'été de niveau universitaire, quand elles existaient, étaient réservées au rattrapage et destinées aux première et deuxième-années universitaires. Une période de six mois est la durée standard dans ce livre et est appropriée à un rythme plus posé (néanmoins, des gardiens satisfaits par le système à quatre mois ne devraient pas en changer; adaptez les instructions données ici à la place).

En règle générale, offrez une augmentation de 1D6 % dans une compétence pour chaque semestre (ou période de six mois) passé à étudier un domaine particulier. L'augmentation d'une compétence au delà de 50 % devrait provenir d'une expérience individuelle lors d'un scénario, pas des études. Que les professeurs doivent posséder une compétence à 70 % ou plus pour pouvoir l'enseigner constitue une règle utile que les gardiens ne devraient toutefois pas suivre systématiquement.

S'ils acceptent l'enseignement de compétences dans leurs campagnes, les gardiens devraient

Modificateurs au score de Crédit

- **Résident à Arkham**: depuis moins de deux ans, -20 % ; depuis toujours +20 %
- **Propriété**: possède une maison, +20 % ; possède une maison et un autre pied à terre, +40 %
- **Frais de logement et de bouche**: frugaux +20 % (dépense 25 % ou moins de son revenu annuel pour se loger et se nourrir), respectable +10 % (dépense 26-35 % de son revenu annuel pour se loger et se nourrir), dépensier (dépense 36-50 % de son revenu annuel pour se loger et se nourrir), gaspilleur (dépense 51 % ou plus de son revenu annuel pour se loger et se nourrir)
- **Emploi actuel**: employé depuis moins de deux ans, -10 % ; depuis plus de 5 ans dans le même métier, +20 %
- **Revenu annuel**: divisez le revenu annuel par 1000, arrondissez à l'inférieur les fractions et multipliez par 2. Ajoutez le résultat en tant que pourcentage au score.
- **Économies**: en petite quantité, procédez comme pour le revenu annuel ci-dessus. De plus grandes économies devraient être traitées au cas par cas.
- **Statut marital**: marié +10 % ; homme seul 0 % ; femme seule -10 %
- **Cosignataire**: ajoutez le score de Crédit de cette personne au total de l'emprunteur. Un cosignataire doit être un résident de longue date d'Arkham ou un important résident de Boston.

Faites le total de tous les modificateurs. Si le joueur de l'investigateur parvient à obtenir un chiffre moindre avec 1D100, accordez le prêt.

limiter le nombre d'études qu'un investigateur suivra : si ce dernier ne travaille pas, laissez-le suivre jusqu'à six cours sans pénalité. S'il travaille, accordez-lui un ou deux cours par semestre de six mois, mais infligez-lui des pénalités dues à la surcharge, à la fatigue, à l'inattention, etc. s'il veut en suivre d'avantage. Une règle possible pour ces cours surnuméraires consiste à modifier l'augmentation de compétence : 1D6 pour les deux premiers cours, 1D6-1 pour le troisième, 1D6-2 pour le quatrième et ainsi de suite ; seul le plus cruel des gardiens irait jusqu'à infliger des évolutions négatives pour simuler la surcharge de travail.

Certains gardiens pourraient juger qu'une augmentation automatique de un à trois points par cours suivi avec succès éviterait les disputes et serait plus simple à administrer. Assurez-vous de rappeler à vos joueurs qu'il est possible de valider un cours sans avoir rien appris.

Le coût de l'instruction ou des frais de scolarité est à déterminer par le gardien. N'ayez pas peur d'annoncer un chiffre arbitraire avant d'en débattre pour arriver à une somme mettant tout le monde d'accord. Mettez dans la balance ce que l'investigateur peut raisonnablement offrir et l'utilité du cours ou de l'entraînement dans votre campagne.

De l'importance d'être respecté

Parce que *L'Appel de Cthulhu* est souvent joué comme une série d'aventures autour du monde, de nombreuses parties et campagnes n'utilisent voire ne prennent que rarement en considération la compétence Crédit, excepté en tant qu'obstacle momentané : « Pour obtenir de la dynamite, faites un test de Crédit et nous verrons si les étrangers que vous êtes parviendront à passer pour d'honorables citoyens auprès du vendeur. » Une campagne basée à Arkham et se déroulant dans la ville et ses environs signifie en revanche que les personnages deviennent des voisins, et que la réputation et les contacts des investigateurs évoluent aventure après aventure. La rumeur est une denrée de base à Arkham : des investigateurs devraient découvrir que la plupart des habitants obtiennent rapidement toutes les nouvelles qui n'ont pourtant pas été diffusées officiellement. « Célèbre » signifie être connu et jugé par tout un chacun en fonction de sa réputation.

Les choix et les actions des investigateurs modifieront certainement leur score de Crédit, et la nature de ces changements devrait être liée à la conclusion de chaque scénario, être prise en compte quand ils interviennent dans des clubs et des activités, et être un problème chaque fois que le gardien trouve le thème pertinent. Bien que la réputation d'un investigateur puisse être augmentée, elle peut également être rapidement dévastée, plus rapidement peut-être que n'importe quel autre attribut à l'exception de la Santé mentale, sa chute dépendant essentiellement de l'opinion de la ville et ne dérivant d'aucune caractéristique ludique. Des gardiens ne devraient pas se montrer parcimonieux dans les changements de réputation à Arkham, les langues y étant promptes et pas toujours charitables.

Les gardiens pourraient souhaiter noter les gains et les pertes importants de Crédit dus aux incidents liés à Arkham, et insister pour que les actes particulièrement bons ou mauvais soient aussi rapportés sur les feuilles des investigateurs. Procéder de la sorte permet de rappeler que toutes ces inestimables relations n'ont aucune valeur aux yeux d'un sergent de police ennuyé de la ville de New-York.

A l'envers de leur feuille d'investigateur, les joueurs pourraient aussi vouloir noter qui leur personnage a rencontré à Arkham et avec qui il traîne. Une bonne réputation et de solides relations peuvent ouvrir toutes les portes de la ville.

Rejoindre un club

UNE FOIS INSTALLÉ, un investigateur pourrait rejoindre un club ou deux, pour y rencontrer des gens. Diverses organisations existent et plusieurs procurent des bénéfices tangibles à leurs membres. Une liste suit, indiquant l'adresse de chaque club et le numéro de son paragraphe dans le « Guide d'Arkham ».

- **Chambre de commerce** : une organisation d'hommes d'affaires, active dans la vie publique (n°520 Gedney Street, paragraphe 126).
- **Club d'athlétisme** : association de jeunes professionnels mâles, formée quelques années auparavant comme refuge contre la Prohibition, et jouant à l'occasion au handball et au rugby (n°602 Crane Street, paragraphe 604).
- **Club de Miskatonic** : un club huppé pour gens de bonne famille ayant beaucoup d'argent (n°411 West High Street, paragraphe 803).
- **Compagnie de théâtre amateur d'Arkham** : a ses quartiers au théâtre Manley (n°670 Gedney Street, paragraphe 109).
- **Club de tir** : tireurs de faisans et de perdreaux se retrouvent dans diverses maisons privées ou sur le terrain. Le propriétaire du Magasin d'armes à feu Parrington (n°433 1/2 West Main Street, paragraphe 414-B) en est le président et le fondateur.
- **Conseil d'établissement** : ses membres doivent être élus par le peuple, mais la position apporte un certain prestige (Hôtel de ville, paragraphe 217).
- **L'Œil d'Amara** : société mystique ayant ses quartiers généraux dans un manoir (n°131 East Saltonstall Street, paragraphe 909).
- **Loge maçonnique** : une « société mystique » secrète, réservée aux hommes, et bénéficiant d'une forte influence professionnelle, fréquemment impliquée dans les affaires publiques (n°679 Brown Street, paragraphe 105). Un groupe informel associé existe pour

les femmes. L'Eglise catholique condamne l'appartenance à cette organisation.

- **Les filles de la Révolution américaine** : organisation féminine conservatrice dédiée aux services envers la communauté et au patriotisme pro-américain (n°432 West Saltonstall Street, paragraphe 810).

- **Société d'astronomie** : des astronomes amateurs se réunissent de façon hebdomadaire au cours des mois les plus chauds de l'année pour des sorties d'observation des étoiles. Contact : Dr Morris Billings, département d'astronomie, à l'université ; paragraphe 609.

- **Société des historiens** : dévouée à la préservation des sites et de la mémoire historiques d'Arkham (n°537 South Garrison Street, paragraphe 901).

- **Rotary** : une organisation de services se vouant aux bonnes actions dans la communauté (n°650 North Garrison Street, paragraphe 206).

L'université Miskatonic

Avant la récente Abomination de Dunwich, personne à l'université ne prenait apparemment au sérieux les horribles vérités que recélait le Necronomicon et certains des livres des rayonnages de la bibliothèque. Seule une visite là-bas par Wilbur Whateley alerta Armitage des dangereuses connaissances que contenaient ces horribles tomes. Peu de gens liés à l'université ont jamais pris le temps de parcourir ces volumes, et parmi ceux qui l'ont fait aucun ne s'est préoccupé de les étudier sérieusement.

Des étudiants ont parfois consulté ces livres, et des étrangers comme Wilbur Whateley de Dunwich et Ephraim Waite d'Innsmouth se sont vus accorder un accès libre aux volumes. En 1922, le Necronomicon fut prêté à des docteurs de l'asile d'Arkham lesquels, en tentant de soigner une victime d'amnésie, permirent à leur patient de le lire.

Alors que certaines possessions de la bibliothèque étaient considérées comme rares et contribuant à la réputation intellectuelle de l'école, ce ne fut pas avant le mois d'octobre 1928 que quiconque suspecta certains tomes d'être plus que d'étranges et infâmes ouvrages.

Depuis les expériences d'Armitage à Dunwich, le Necronomicon et certains autres volumes ont été placés sur une « liste spéciale de restriction ». Nul ne peut les consulter sans la permission expresse (et généralement la présence) du Dr Armitage. Si cela est contraire à la charte de l'université, le règlement d'Armitage n'a pas encore été défié.

Bien sûr, de nombreux étudiants bibliothécaires ne connaissent pas cette règle, et Armitage doit souvent s'absenter de la bibliothèque...
Armitage et Wilmarth se connaissent tous deux et ont discuté de la signification de leurs expériences étrangement liées. Rice et Morgan, les compagnons d'Armitage lors de son excursion à Dunwich et les témoins de la mort de Wilbur Whateley, partagent également cette connaissance du Mythe.

Les professeurs Dyer, Pabodie et Lake, trois membres de la future expédition universitaire en Antarctique, ont été avertis par un Wilmarth préoccupé de ce qui pouvait les attendre là-bas. Certains d'entre eux sont allés jusqu'à examiner le Necronomicon mais, en dépit de cela et de leur respect pour Wilmarth et Armitage, ils restent de bons scientifiques qui ne croiront en les horreurs du Mythe qu'après en avoir eux-mêmes fait l'expérience.

Le professeur Nathaniel Wingate Peaslee, dont le corps a été autrefois possédé par un Yithien, a également quelques connaissances sur le Mythe et est actuellement en train de prendre des dispositions pour pouvoir accompagner une expédition future en Australie. Peaslee a partagé certaines de ses informations avec son fils, le professeur Wingate Peaslee. Quand bien même ce sera le professeur William Dyer qui mènera l'expédition australienne, les Peaslee pourraient ne jamais partager leurs connaissances du Mythe avec les sept autres enseignants.

Comme avancé dans les histoires de Lovecraft, ces neuf individus sont les seuls à posséder des bribes de savoir sur le Mythe de Cthulhu dans toute l'université. Armitage en sait apparemment autant que les autres – cela doit toutefois être déterminé individuellement par les gardiens : le vieux bibliothécaire pourrait mener de discrètes recherches sur le sujet, ne saisissant pas encore toutes les ramifications de la situation ; d'un autre côté, son inquiétude pourrait être absolue, et il pourrait avoir établi un réseau de correspondances globales – impliquant certains membres du gouvernement fédéral – avoir embauché des gens pour dépouiller les journaux, et travailler activement à débarrasser l'humanité de cette terrible menace.

Équipements universitaires

En dehors de la bibliothèque et du musée (décrits séparément dans le « Guide d'Arkham »), l'université offre d'autres services utiles.

Les indices sont souvent trouvés rédigés dans des langues inconnues. Des étudiants ayant eu leur licence peuvent être embauchés par les investigateurs pour en faire une traduction. Le tarif usuel est d'environ trois dollars pour mille mots, ou de cinq dollars pour de courts messages. Le niveau intellectuel de l'université est excellent ; ces académiciens se nourrissent littéralement de nouvelles idées et d'événements troublants. La plupart des professeurs ont de hauts scores dans au moins une compétence, et les plus jeunes enseignants bénéficient d'esprits curieux ; s'ils ne peuvent répondre immédiatement à la question d'un investigateur, ils sauront où la réponse pourra être trouvée ou ils continueront à creuser le sujet. N'importe quel professeur sera intri-

gué par les étranges problèmes que les investigateurs lui amèneront.

Le temps passé à effectuer des recherches ou à tester des objets dans les laboratoires de l'université sera souvent effectué gratuitement, bien que l'université soit tenue par l'honneur de demander un dédommagement pour les produits chimiques couteux, les plaques photographiques, la construction de machines spéciales et toute autre chose impliquant un quelconque remplacement de matériel.

Des investigateurs dotés de bons contacts universitaires (peut-être via Armitage) pourront demander de grandes faveurs. Des investigateurs connus et ayant la confiance de professeurs pourraient se voir prêter des équipements scientifiques de valeur, accorder l'utilisation occasionnelle d'équipements et de véhicules, ou se voir présentés aux membres locaux d'organisations académiques de premier plan.

Les gardiens doivent savoir que si ces équipements scientifiques universitaires sont excellents pour l'époque, ils ne sauraient être meilleurs que ceux que l'on peut aujourd'hui trouver dans n'importe quelle université d'un niveau correct : des balances de précision, du matériel de vitrerie, des préparations servant à toutes sortes d'analyses quantitatives et qualitatives, des collections de spécimens et une technologie bien rodée. Et, ce qui est peut-être plus important encore, de l'équipement pour souffler le verre et un atelier d'usinage de très grande qualité.

Les archives des journaux

Un des services que l'université rend à la communauté est de conserver systématiquement des exemplaires de *La gazette d'Arkham* et de *L'annonceur d'Arkham* (ainsi que de ses deux prédécesseurs) sous la forme de volumes reliés, dans ses archives au sous-sol.

Des portions de cette collection furent ruinées lors de l'inondation de 1888, notamment *La gazette* des années 1845-1848 et 1864-1868. Les volumes de *L'annonceur* des années 1851-1863 sont également manquants, tout comme les éditions du *Bulletin d'Arkham* des années 1823-1826, et du *Glaneur de la vallée du Miskatonic* des années 1830-1831.

Tous les numéros de *La gazette* et de *L'annonceur* peuvent être trouvés dans les bureaux de leurs journaux respectifs, comme pourra le suggérer promptement tout bibliothécaire.

Les volumes manquant du *Bulletin* et du *Glaneur* ne sont pas supposés exister encore, mais ils peuvent être retrouvés dans des casiers de bois faits à la main où on les laisse reposer en vrac, dans le sous-sol obstrué et miteux de la Société des historiens d'Arkham.

Le gouvernement d'Arkham

L'hôtel de ville, sur Peabody Avenue, rassemble les bureaux de la municipalité. Arkham possède un maire et neuf conseillers municipaux, tous élus, tous à temps partiel. Ces postes sont occupés pendant deux ans ; les élections ont lieu toutes les années paires lors du premier mardi de novembre. Le maire de longue date Joseph Peabody est sur le point d'être sérieusement menacé par le jeune président énergique de l'université, le Dr Harvey Wainscott.

Généralement le maire peut être trouvé pendant la semaine dans ses bureaux de l'hôtel de ville.

Le conseil des élus se rassemble à l'hôtel de ville les premiers et troisièmes jeudi de chaque mois.

Police et cours de justice

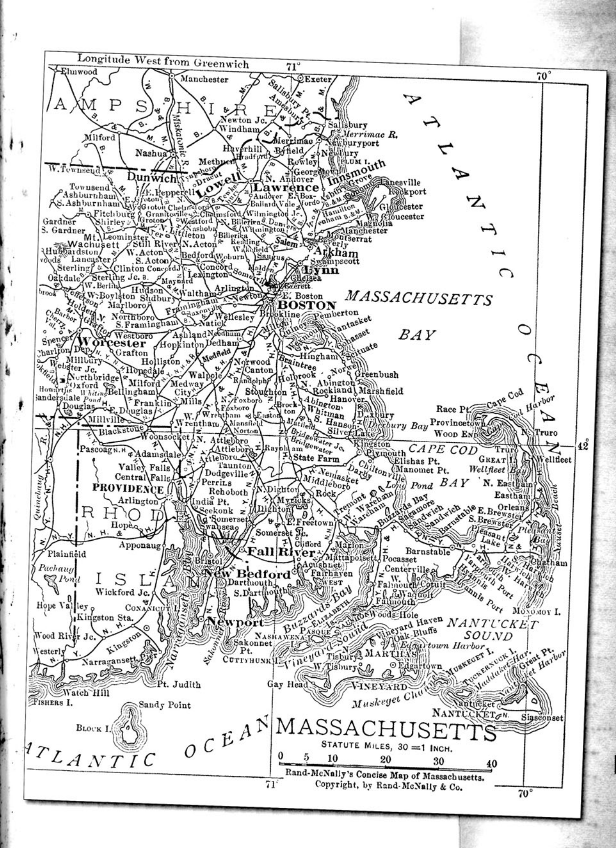
Les forces de police, habituées aux farces étudiantes, se montrent clémentes envers certains comportements – tolérant les blagues généralement inoffensives. Bien que la peur d'offenser une famille influente limite l'influence de la justice dans la communauté du campus, celle-ci ne se montre pas aussi permissive quand elle traite avec les vagabonds et les immigrés.

C'est sans surprise que les policiers découvriront des professeurs ou assimilés traîner autour des vieilles demeures et des cimetières, surtout si on leur donne l'excuse de l'« excursion scientifique » ou de la « recherche historique ».

Décharger une arme à feu à Arkham est illégal sans une bonne raison, comme l'est la détention d'explosifs conséquents comme de la dynamite. Porter une arme dissimulée est légal, bien qu'inutile et donc louche dans une ville aussi placide.

Des compétences comme Baratin, Persuasion et Droit sont toujours utiles dans les échanges avec la police municipale, mais un haut score de Crédit rend une personne quasi-invulnérable envers les arrestations impromptues. Les forces de l'ordre sont foncièrement honnêtes, mais n'agiront pas sans une bonne raison contre des hommes ou des femmes qu'ils considèrent à raison comme leurs employeurs. Du commissaire au plus insignifiant planton, la police sait que de la bière et des liqueurs entrent en ville en dépit de la Prohibition. Mais puisque même le préfet de police apprécie son petit verre de Scotch le soir, les policiers ignorent autant que faire se peut les infractions publiques des citoyens ordinaires. De serviables agents escortent même souvent les personnes ivres jusque chez elles, surtout celles possédant un haut score de Crédit. Les ivrognes qui se montrent bagarreurs et grossiers risquent de se voir maîtrisés, emmenés au poste et enfermés ; le juge Randall inflige régulièrement de lourdes amendes à ceux incapables de tenir l'alcool.

Le bar clandestin du nord de la ville semble une chose invisible pour beaucoup ; la police, le gouvernement et les citoyens regardent en effet ailleurs, tolérant son existence tant qu'elle ne crée aucun trouble en ville. Bien qu'ils soient depuis longtemps conscients des problèmes des gangs des grandes villes, tous


Longitude West from Greenwich
71°
70°
42°
MASSACHUSETTS
STATUTE MILES, 30 = 1 INCH.
0 5 10 20 30 40
Rand-McNally's Concise Map of Massachusetts.
Copyright, by Rand-McNally & Co.
ATLANTIC OCEAN
MASSACHUSETTS BAY
CAPE COD BAY
NANTUCKET SOUND
Buzzards Bay
Vineyard Sound
Muskeget Channel
Narragansett Bay
RHODE ISLAND
HAMPSHIRE
Miskatonic R.
Merrimac R.
Dunwich
Lowell
Lawrence
Innsmouth
Arkham
Salem
Lynn
BOSTON
Worcester
PROVIDENCE
Fall River
New Bedford
Newport
Manchester
Exeter
Salisbury
Newburyport
Haverhill
Nashua
Milford
Elmwood
Gloucester
Rockport
Marblehead
Swampscott
Chelsea
Cambridge
Newton
Brookline
Quincy
Weymouth
Hingham
Cohasset
Scituate
Plymouth
Kingston
Duxbury
Taunton
Attleboro
Woonsocket
Pawtucket
Brockton
Fitchburg
Leominster
Marlboro
Framingham
Natick
Waltham
Lexington
Concord
Woburn
Cape Cod
Provincetown
Truro
Wellfleet
Eastham
Orleans
Chatham
Barnstable
Hyannis
Falmouth
Woods Hole
Sandwich
Wareham
Nantucket
Siasconset
Edgartown
Oak Bluffs
Vineyard Haven
Tisbury
MARTHA'S VINEYARD
Gay Head
Cuttyhunk I.
Nashawena I.
Block I.
Fishers I.
Watch Hill
Pt. Judith
Sandy Point
Westerly
Kingston
Wickford Jc.
Bristol
Warren
Sakonnet Pt.
Monomoy I.
Muskeget I.
Tuckernuck I.

considèrent la Prohibition comme étant de la responsabilité de l'État et des agences fédérales.

Hélas, la présence des contrebandiers a engendré d'autres crimes. Un lieutenant, un sergent et quelques agents reçoivent d'ailleurs un pot-de-vin hebdomadaire. Dans son ensemble, les forces de police sont bien payées et satisfaites, et relativement immunisés aux à-côtés d'un soir en provenance des investigateurs et de leurs semblables. La police à moto assignée à la circulation est la plus vulnérable, acceptant souvent quelques dollars contre une amende pour excès de vitesse.

La cour de justice se tient cinq jours par semaine, commençant dès 8 h 30 et durant aussi longtemps que nécessaire. Le juge Keezar Randall préside généralement. Pour plus d'informations à son sujet, voir le paragraphe 212 du « Guide d'Arkham ».

La plupart des arrestations entraînent au moins une nuit en prison, plus pendant le weekend. Les infractions et crimes mineurs appellent des réprimandes, des amendes ou de courtes peines de prison. Les lourdes félonies incluent le meurtre, le kidnapping, le grand larcin (vol établi à plus de 100$) et la destruction majeure de biens: de tels actes sont dûment jugés à la cour du comté de l'Essex à Salem.

Les poursuites de certains crimes d'État et de tous les crimes fédéraux sont tenues à Boston, bien que les arrestations qui y sont liées puissent être effectuées n'importe où dans l'État.

Le Crime, les criminels et le Mal

Arkham, en dépit de sa relation de longue date avec les événements étranges et souvent inexpliqués, se considère comme une ville de Nouvelle Angleterre supérieurement épargnée par les terribles dangers et problèmes qui sèment la division dans les villes – une île de civilisation vertueuse au cœur de la campagne, arrachée à la nature sauvage avec énergie, économie et probité, maintenue en un tout jusqu'à ce jour par le respect, la religion et l'éducation, un endroit supérieur aux cités-ruches mutantes ainsi qu'aux patelins couverts de crasse et de fange.

L'éducation est importante à Arkham, surtout en tant que biais pour transmettre à autrui la vérité que l'on a reçu de ses aînés, vérité qui ne devrait pas être excessivement mise en question, analysée ou réinterprétée. Le libre examen n'est acceptable que dans les affaires ou dans les histoires sur les rebelles protestants de la lointaine Europe d'autrefois.

Meurtres, kidnappings, cambriolages, disparitions, bagarres, ébriété et comportements indécents ont traditionnellement lieu parmi la population la plus pauvre, surtout immigrée, et non au sein des respectables familles d'Arkham, qui ignorent ou refusent d'entendre parler de ces choses.

Les cambriolages occasionnels de belles maisons ou d'importants magasins défraieront la chronique; la disparition du plus jeune fils Stolkowski ne provoquera même pas un soulèvement de sourcils.

Arkham et l'alcool

Certains caractères placides d'Arkham ont bien changé depuis le dix-huitième amendement, lequel interdit la vente et la consommation d'alcool le 16 janvier 1920.

Comme de nombreux autres endroits, Arkham ne devint jamais véritablement sobre. Les plus sérieusement alcoolisés, anticipant une période de vaches maigres, entreposèrent bière, vin et liqueurs. Quand ces ressources furent épuisées, un réseau illégal de distribution arriva du Canada et d'Europe. Plus tard encore, la compétition pour le territoire et la guerre des prix incita les criminels à monter leurs propres distilleries.

A l'époque du commerce du rhum, l'alcoolisme aux États-Unis était une véritable épidémie, impliqué dans d'innombrables cruautés et brutalités, mais la prohibition systématique contre les breuvages alcoolisés entraîna à son tour le crime systématique et concentra des fortunes entre les mains de voyous ambitieux.

Au cours des premiers jours du dix-huitième amendement, la majorité de l'alcool venant à Arkham passait entre les mains de Joe (Giuseppe) Potrello, qui réside encore dans le quartier sud (voir paragraphe 911).

Potrello profita généreusement de l'alcoolisme, suffisamment pour qu'une source importante, un gang d'Irlandais bostoniens, décide d'annexer Arkham. Soutenu par l'argent de la bande, Danny O'Bannion (voir paragraphe 412) fut envoyé pour racheter l'affaire de Potrello « à l'amiable » et devenir le parrain local. Son offre refusée, O'Bannion attira un des hommes de main de son rival à Boston et l'assassina. Potrello fut prompt alors à passer un accord, abandonnant le commerce de l'alcool au profit de petites opérations de jeu et de prostitution. Ouvrant la « Compagnie de fret du trèfle chanceux », O'Bannion développa rapidement les ventes illicites d'alcool dans Arkham et dans la vallée du Miskatonic toute entière. Ne pouvant se satisfaire d'un seul racket, il commença à s'en approprier d'autres au sein des ouvriers des usines et des communautés d'immigrés. Alors qu'O'Bannion resserrait son étreinte, Potrello battait en retraite, sachant la partie terminée.

Gangs des rues

Constitués de jeunes garçons avec peu d'avenir mais beaucoup de temps libres, les deux gangs parcourant les rues d'Arkham, les Rocks et les 'Finns sont constitués respectivement d'Italiens et d'Irlandais.

Il leur arrive de mentir, de tricher et de voler, mais la plupart du temps ils se rassemblent pour jurer, fanfaronner et gagner du respect. Il ne causent jamais de problèmes dans les quartiers huppés car ils savent que la police y est sans pitié. A l'occasion, un nouveau chef ambitieux apparaît, mais un des hommes

d'O'Bannion arrive alors pour l'engager ou pour le faire rosser jusqu'à ce qu'il quitte la ville.

Les batailles rangées entre les deux gangs ont été rares ces derniers temps, les frontières des territoires ayant été respectées. Cela pourrait aisément changer.
Pour les Irlandais, voir paragraphe 512; pour les Italiens, voir paragraphe 716.

L'assemblee malefique

Ce groupe secret et cruel ronge Arkham depuis les origines de la ville. Pour une description du groupe et de quelques-uns de ses membres, voir le paragraphe 1007.

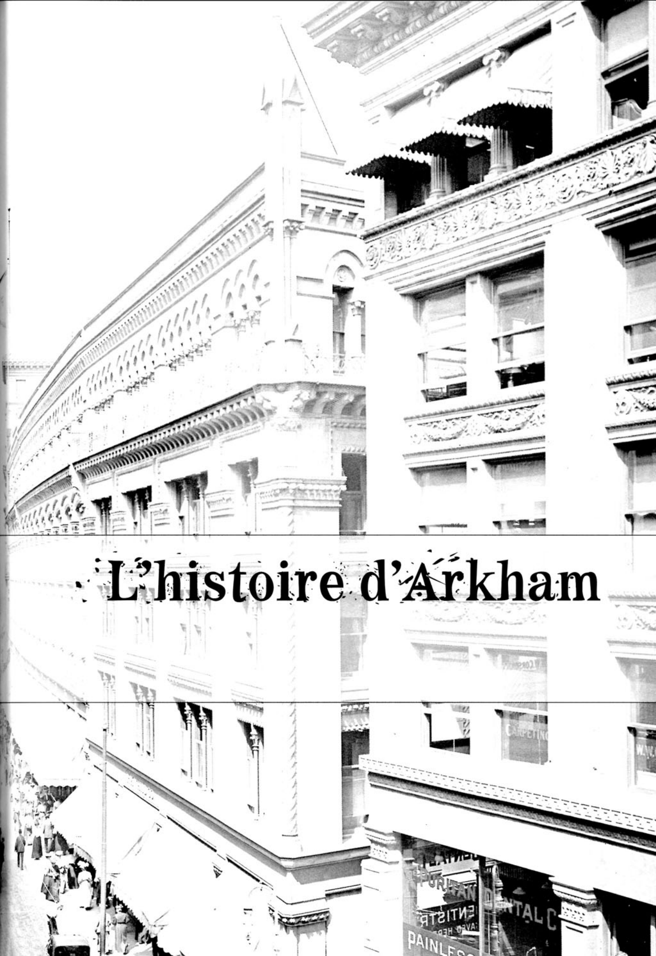
Les independants

Les hors-la-loi suivants peuvent se connaître, mais ne travaillent jamais ensemble. Des investigateurs pourraient les rencontrer. Certains pourraient avoir été témoins d'événements du Mythe et avoir été influencés par ce qu'ils ont vu. Ces briseurs de lois incluent Bartholemew Appley IV (paragraphe 103), Larry Freen (paragraphe 113), Greg le Monstre (paragraphe 513), Alex Hearne (paragraphe 129), Jonathan Shear (paragraphe 814) et Melissa Thorne (paragraphe 304).





L'histoire d'Arkham



L'histoire d'Arkham

Au sujet du passé d'Arkham, des bonnes gens et des mauvaises, de la guerre et du commerce et du bien et du mal dont sont responsables les hommes ; comment enfin la ville devint un des phares de la civilisation.

Ville bien plus jeune que les Kingsport ou Innsmouth voisines, Arkham vit les colons s'installer dans sa région à la fin du dix-septième siècle. Il s'agissait de « libres penseurs » fuyant l'oppression des congrégationalistes de Salem et de Boston. Menés par des hommes éduqués tels que Jeremiah Armitage, Jebel Whateley, Tristram Curwen ou Abel Peabody, ces aventuriers dessinèrent les premières rues sur le versant de celle qui est aujourd'hui connue sous le nom de French Hill. Bientôt, des réunions municipales gérant la « Plantation d'Arkham » se tenaient mensuellement dans un petit hall de bois le « premier jour humide du mois quand tous sont tenus de venir au son du tambour ».

Parmi les plus indésirables membres de la première génération d'Arkhamites se trouvaient Keziah Mason et Goody Fowler, des sorcières présumées qui amenèrent avec elles un sombre et hideux culte de Salem. En 1692, Mason fut arrêtée par les hommes du roi de sa ville d'origine ; Fowler fuit dans les forêts au nord de la ville. Sa camarade emprisonnée s'échappa mystérieusement peu de temps après, pour ne plus jamais être revue. Quand la peur des sorcières disparut de Nouvelle Angleterre, Goody Fowler revint tranquillement à Arkham et s'installa à nouveau dans sa petite maison au sud-ouest de la ville. Là elle se livra au mal jusqu'en 1704 où une foule en colère la traîna jusqu'à une colline à l'ouest de la ville et la pendit. Ses meurtriers ne furent jamais traînés devant la justice ou punis.

Le sombre culte resta pourtant actif. Un membre est soupçonné d'être responsable de l'invocation ou de la création de la chose sans nom ayant résidé dans le grenier d'une vieille demeure de North Boundary Street. Cette entité assassina par la suite 15 personnes dans un presbytère voisin.

Arkham se développa lentement au début du dix-huitième siècle, éclipsée par les succès de la proche Kingsport dans l'industrie de la pêche et le commerce. Elle devint ainsi une paisible communauté agricole ; quand les prix en valaient la peine, quelques bateaux de pêche en partaient pour aller en mer. Pendant plusieurs années la seule façon de traverser la Miskatonic fut de prendre un des ferry d'Evan, juste assez grands pour une carriole et quatre chevaux.

En 1761, Francis Derby et Jeremiah Orne revinrent à Arkham après avoir connu de fructueuses carrières en tant que capitaines de la marine de Salem. Ils amenèrent cinq navires avec eux, décidés à changer leur ville natale en un nouveau port de commerce avec les Indes occidentales. Ils firent construire des docks et des entrepôts le long de la rive nord du fleuve, près de Fish Street, et pendant quelques années Arkham accueillit des navires qui pratiquaient le commerce triangulaire, emmenant des esclaves aux Caraïbes et au sud des États-Unis, ramenant de la molasse, du sucre et du rhum en Nouvelle Angleterre et exportant des peaux et de la morue séchée en Angleterre.

Au faîte de la puissance commerciale de la ville furent établies les premières rues permanentes du nord du fleuve et les premiers grands manoirs – les demeures de Derby et de Orne et celles de leurs capitaines – s'élevèrent dans la zone que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de « Quartier est ». Orne et Derby firent construire le premier pont enjambant le fleuve Miskatonic, une création de bois qui se trouvait tout près du site de l'actuel pont de Peabody Avenue.

Jeremiah Orne mourut en 1765, laissant derrière lui une bibliothèque de 900 volumes et un héritage qui, géré par les administrateurs Francis Derby et George Locksley, fut utilisé pour fonder l'Institut libéral Miskatonic. Ce dernier était hébergé dans un grand bâtiment à un étage de la partie sud de College Street et surplombait les vieux terrains communaux.

Le vaste premier étage était occupé par la bibliothèque Orne et par un petit musée rempli des curiosités ramenées des Indes occidentales et d'au-delà par les navires d'Arkham. Cette collection peut encore être admirée au musée de l'université. John Adams Pickering, ayant suivi l'éducation d'Harvard et issu des Pickering d'Arkham, fut choisi pour être le premier président de l'institut.

Durant la Guerre d'indépendance, les Derby et les Orne se tournèrent vers la flibuste. Opérant principalement près de Kingsport, ils coulèrent ou capturèrent 23 vaisseaux battant le pavillon anglais, faisant au passage de somptueux profits. Après la guerre, leurs familles subventionnèrent l'achat et le développement des vieux terrains communaux utilisés précédemment pour la pâture et l'entraînement militaire – et firent rapidement mettre en place un Institut Miskatonic dorénavant richement doté sur le nouveau campus. Un nouveau jardin municipal fut créé sur la rive nord du fleuve, près du centre ville, lequel fut, après bien des débats, nommé Square de l'indépendance.

La fin de la guerre marqua le déclin du commerce maritime d'Arkham. Salem, Boston et New York consolidèrent rapidement l'ensemble des échanges avec la Chine, les miettes restantes finissant à Kingsport. En 1808, le Bureau fédéral des douanes d'Arkham fut fermé, et la ville perdit son statut de port international.

En dépit de cette perte, la ville grandit rapidement durant la première moitié du dix-neuvième siècle, grâce à la vision d'hommes tels que Eli Saltonstall. Ce dernier, un ancien capitaine ayant navigué pour la famille Pickman, prédit la fin précoce du commerce maritime de la ville et ouvrit en 1796 la première usine de textile sur la rive sud du fleuve au pied de East Street. D'autres usines vinrent par la suite, et tandis que la production agricole de Nouvelle Angleterre déclinait, Arkham développait son industrie.

Les grandes familles industrielles – les Saltonstall, Brown et Jenkin – dessinèrent de nouvelles rues au sud du campus de l'institut, au sommet de South Hill, et firent construire là-bas de grands manoirs géorgiens et fédéralistes, financés par les énormes profits du textile.

Pendant cette période, en 1806, le premier journal d'information de la ville, *La gazette d'Arkham*, fut fondé grâce au soutien financier des fédéralistes Derby. Les industriels républicains quand à eux allaient par la suite soutenir la fondation du *bulletin d'Arkham*. A ce moment-là la puissance maritime des commerçants fédéralistes diminuait. Leur dernière folie immobilière fut la construction des manoirs bordant les terrains communaux le long des rues Federal et Curwen.

En 1820, les usines et les industries annexes longeaient toute la rive sud du fleuve, de Peabody Avenue à l'est de la ville. Arkham devint intensément urbanisée. En 1850, une ligne télégraphique relia la ville à Boston. Des érudits réputés, en partie attirés par la déjà célèbre bibliothèque de l'Institut Miskatonic et par la proximité des lieux avec Boston, commencèrent à rejoindre le personnel enseignant. La partie sud-ouest d'Arkham commença à prendre des allures de ville de la Ivy League.

L'industrie continua de s'étendre. En 1850 des briqueteries, des maroquineries, des usines de chaussures, des ateliers d'horlogerie et, plus tard, des fabricants de bijoux fantaisie étaient alignés le long des berges au nord et au sud des limites est de la ville. Une grande chaîne d'entrepôts, s'étendant jusqu'à West Street, fut bâtie le long de la rive sud durant cette période.

Durant la Guerre civile américaine, les enfants d'Arkham formèrent une compagnie du 23e Régiment de volontaires du Massachusetts. Vingt-sept jeunes hommes moururent dans les affrontements ; un mémorial dans le Christchurch Cemetery commémore leur sacrifice.

Après la Guerre civile, l'Institut Miskatonic devint une université à part entière. L'éclairage des rues au gaz fut presque achevé en 1870. Les visiteurs étaient suffisamment nombreux pour qu'existât un service de fiacres en partance de la gare. En 1873, Arkham créa une police municipale après que les membres d'une fraternité (alors illégales) se fussent saoulés au Doc Howard's Bar et eussent entraîné une émeute, laquelle provoqua de nombreux dégâts parmi les boutiques et les magasins de Church Street. Une loi passa rapidement limitant la proximité des tavernes avec la zone du campus.

En 1882, une étrange météorite atterrit à l'ouest d'Arkham, sur une ferme appartenant à Nahum Gardner. Des professeurs de l'université enquêtèrent sur le bolide mais furent incapables d'en découvrir la vraie nature. Plus tard, la famille Gardner succomba à une étrange maladie qui laissa finalement la région nue et désolée.

En 1888, des pluies printanières sans précédent, couplées avec des tempêtes côtières qui ramenèrent la mer jusqu'à l'estuaire de la Miskatonic, firent enfler le fleuve bien au dessus de ses bordures. Ces inondations, les pires jamais enregistrées à Arkham, provoquèrent d'énormes dégâts sur les usines bordant les eaux. Le sud-ouest de la ville, jusqu'à une partie du campus universitaire, fut inondé, ce qui endommagea au passage les archives en sous-sol de la bibliothèque et détruisit d'irremplaçables acquisitions.

Dans les années qui suivirent, de nouveaux drains et digues de béton amenuisèrent le risque d'une nouvelle montée destructrice des eaux. Un peu plus tard, des lignes de tramway furent installées, et quelques maisons furent les premières à passer de la lumière au gaz à l'électricité. Les premières lignes de téléphone firent aussi leur apparition. Avant la fin du siècle, un système de traitement des eaux usées était mis en place. Tel un acte malveillant contre ces efforts, en 1905 une terrible épidémie de typhoïde balayait Arkham, tuant brusquement de nombreuses personnes. Parmi les nombreuses victimes se trouvait le Dr Allen Halsey, alors doyen de la faculté de médecine de Miskatonic et bienfaiteur public aimé de tous. Une statue à sa mémoire fut érigée sur le campus et surplombe aujourd'hui la ville qu'il avait aimée.

Les usines textiles d'Arkham ne récupérèrent jamais complètement de l'inondation de 1888. La Nouvelle Angleterre avait cédé la majeure partie du marché au sud des États-Unis, et la plupart des entreprises, mal assurées contre ce désastre, ne rouvrirent jamais.

Durant la Grande Guerre, Arkham ne resta pas inactive ; une plaque de bronze sur l'hôtel de ville et une statue de soldat du même métal sur le terrain communal commémorent encore ceux qui sont tombés à l'époque.

Le boom économique de 1920 traversa l'ensemble de la Nouvelle Angleterre dont la base industrielle connaissait auparavant un déclin rapide, et atteint Arkham par le biais de son université. La ville et l'école devinrent inextricablement liées. De nombreux magasins d'Arkham se consacrent depuis essentielle-

Aylesbury

Fondée en 1802 par l'idéaliste Arkhamite Elihu Beckworth, Aylesbury était destinée à devenir un centre utopique de manufactures. Employant surtout des femmes jeunes et célibataires, les usines de la ville fournissaient à leurs ouvrières nourriture, vêtements, logis et instruction religieuse, tout cela en plus d'un salaire régulier. La vision de Beckworth était que les jeunes femmes qu'il employait n'y travailleraient que quelques années, puis se marieraient et partiraient fonder une famille. L'homme fut aussi responsable de la construction de l'autoroute Aylesbury, à l'origine route à péage qui reliait directement Aylesbury à Arkham.

Les usines de la ville finirent par tomber dans d'autres mains et la vision de Beckworth périclita. Il est aujourd'hui difficile de voir la différence entre sa ville et un endroit comme Bolton. D'énormes usines, entretenues par le travail des immigrés, crachent leur pollution dans l'air et le fleuve en une tentative futile de rivaliser avec les industries textiles du sud des États-Unis.

ment voire exclusivement aux besoins de la communauté universitaire. En 1928, l'école est devenu le cœur économique de la ville. Ses administrateurs et son corps enseignants constituent une partie de la nouvelle aristocratie d'Arkham.

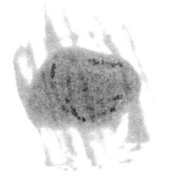
Arkham aujourd'hui

BIEN QUE LA FORTUNE de la Nouvelle Angleterre eut décliné après la Grande Guerre, des études locales montrent que 83 % des propriétaires fonciers d'Arkham possèdent des fers à repasser électriques, que 77 % ont une machine à laver à gaz ou électrique, et que 51 % ont ou envisagent d'acheter un aspirateur. Près de 50 % des familles d'Arkham possèdent au moins une automobile et les marchands se plaignent de ceux qui laissent leur engin garé toute la journée juste devant leur boutique.

Le tramway interurbain qui reliait autrefois Arkham, Ipswich, Kingsport, Bolton et Salem a été abandonné avec l'arrivée de l'automobile. Une ligne de bus a récemment rétabli certains de ces trajets.

Des problèmes arrivent régulièrement entre la ville et l'université. Actuellement, le coût de la protection policière du campus est notamment sujet à débats. Le jeune président de l'université, le Dr Wainscott, a osé intervenir dans la controverse en devenant candidat à la mairie. Mais même si l'élection en novembre donnait la victoire à l'université, la lutte de pouvoir perpétuelle entre elle et la ville ne s'arrêterait pas.

Bien qu'aucun boom ne soit à constater, les constructions nouvelles d'immeubles d'appartements, de bâtiments universitaires et de stations services attestent de la prospérité générale. Pourtant, nombre de ces édifications devront ralentir ou stopper après le crash boursier de 1929. Arkham en sentira bien moins les effets que les autres villes de la région, mais elle sera tout de même atteinte. La plupart de ses industries, employeuses des classes les plus pauvres, devront licencier leurs ouvriers, et plus d'une fermera ses portes pour toujours.



Une chronologie lovecraftienne

Voici la chronologie des événements décrits par H.P. Lovecraft et prenant place dans le comté de l'Essex et ses environs, tels qu'ils peuvent être aujourd'hui résumés. Certaines des notes du chapitre du « Guide d'Arkham » diffèrent de cet encart. Pour plus d'informations, voir l'introduction de ce livre.

1643: fondation d'Innsmouth.

1692: les Whateley et les Bishop viennent à Dunwich depuis Salem.

1747 : le révérend Abijah Hoadley, nouvel arrivant à la chaire congrégationaliste du village de Dunwich, effectue un prêche contre les grondements bien connus des collines environnantes, les accusant d'être l'œuvre du diable. Peu après avoir délivré son sermon, le révérend disparaît.

1846 : une nuit, Marsh est suivi jusqu'au récif du Diable et, avec 32 autres, est arrêté et jeté en prison. Peu après, il s'échappe et la moitié de la ville est décimée par une « épidémie ainsi qu'une émeute ».

1846 : le capitaine Obed Marsh prend une deuxième épouse; personne à Innsmouth ne la verra jamais.

1863 : des agents de la conscription fédérale visitent Innsmouth à partir de cette date, mais aucune action ne sera entreprise.

1882 (juin): une météorite tombe sur la ferme de Nahum Gardner juste à l'ouest d'Arkham, suffisamment loin de la ville pour ne pas être entendue. La nouvelle atteint Arkham le matin suivant. Trois professeurs de l'université viennent rapidement visiter le site, avant de revenir le jour suivant, leur premier spécimen s'étant volatilisé une fois placé dans un récipient en verre.

1883 (mars): la végétation entourant la ferme des Gardner grandit de façon remarquable. Les professeurs de l'université viennent à nouveau sur place mais considèrent le phénomène comme insignifiant.

1890 : la mère de Lavinia Whateley disparaît dans d'étranges circonstances.

1905 : la typhoïde frappe Arkham, tuant de nombreuses personnes. Au sommet de l'épidémie, un tueur dément assassine 15 personnes avant sa capture par la police. Il porte une saisissante ressemblance avec le Dr Allan Halsey, ancien doyen de la faculté de médecine de l'université Miskatonic et victime récente de la typhoïde.

1908 (14 mai): le professeur Nathaniel Wingate Peaslee s'effondre tandis qu'il donne un cours à l'université et devient la victime de plusieurs années d'amnésie.

1912 (30 avril au soir): des bruits terribles provenant des collines de Dunwich se font entendre dans Arkham. Ces sons marquent la conception de Wilbur Whateley et de son frère jumeau. Peu après, le vieux Whateley rénove le premier étage de sa maison et en condamne les fenêtres.

1913 (2 février, la chandeleur): Wilbur Whateley naît à Dunwich.

1913 (31 octobre, beltane): un grand feu peut être vu depuis Dunwich sur le sommet de Sentinel Hill.

1915 (30 avril au soir): de puissantes secousses émanent de Sentinel Hill; elles se font ressentir jusqu'à Aylesbury. Cela se reproduira chaque année pendant les dix prochaines années.

1915 (septembre): le professeur Laban Shrewsbury d'Arkham disparaît pendant une promenade solitaire le long d'une route de campagne à l'ouest de la ville.

1915 (31 octobre, samhain): de puissantes secousses provenant du sommet de Sentinel Hill sont accompagnées par

des jaillissements de flammes à son sommet. Cela se reproduira chaque année pendant les dix prochaines années.

1917 : quand le conseil de révision de Dunwich a du mal à remplir ses quotas, plusieurs inspecteurs et docteurs fédéraux viennent enquêter. Leurs histoires concernant un phénomène collectif de dégénérescence sont reprises par le *Boston Globe* et par *L'annonceur d'Arkham*, qui se servent de l'étrangeté de la région pour augmenter leurs tirages. Ces récits mentionnent la précocité de Wilbur, la magie noire du vieux Whateley et ses rayonnages remplis de livres étranges, le premier étage scellé de leur ferme ancestrale et les bruits dans les collines. Une photo montre Wilbur à quatre ans et demi, bien qu'il en paraisse quinze – les lèvres et les joues recouvertes d'un épais duvet brun.

1922 (yule) : le protagoniste anonyme du *Festival* rencontre l'horreur à Kingsport.

1923 : un second chantier a lieu tandis que le vieux Whateley évide le premier étage de sa maison.

1924 (1er août, nuit de lammas) : le Dr Houghton de Aylesbury est convoqué à la maison Whateley par Wilbur. A une heure du matin Houghton est le témoin de la mort du vieux Whateley.

1925 : le Dr Henry Armitage de l'université Miskatonic fait appel à Wilbur Whateley dans la maison de ce dernier à Dunwich. Armitage correspond avec ce dernier depuis quelques temps.

1926 (31 octobre) : Lavinia Whateley disparaît.

1927 : Wilbur Whateley déplace sa bibliothèque et ses effets dans deux appentis et entame de nouveau travaux de charpenterie dans la maison, condamnant toutes les portes du rez-de-chaussée et ôtant les murs intérieurs.

1927 (15/16 juillet) : la visite impromptue d'un étranger à Innsmouth entraîne une enquête du gouvernement fédéral.

1927 (3 novembre) : une inondation sans précédent dans le Vermont sort d'étranges corps roses des fleuves en crue.

1927 (hiver) : des fonctionnaires fédéraux mènent une investigation secrète sur l'étrange situation prévalant à Innsmouth.

1927 (hiver) : jusqu'au début de 1928, Wilbur Whateley se rend à la bibliothèque de l'université Miskatonic pour recopier une formule du terrible Necronomicon. Le Dr Armitage rejette sa demande d'emprunter le livre.

1928 (janvier) : Walter Gilman subit d'étranges rêves dans la Maison de Sorcière d'Arkham.

1928 (février) : des fonctionnaires fédéraux et d'État mènent une série d'arrestations et de raids coordonnés sur Innsmouth, suivis de l'incinération et de la destruction à la dynamite de bâtiments déserts le long du front de mer. La plupart des gens pensent que ces actions sont liées à la contrebande de whisky. Un sous-marin aurait torpillé certaines portions du récif du Diable à deux kilomètres et demi à l'est d'Innsmouth.

1928 (1er mai) : Walter Gilman meurt alors que son cœur est dévoré de l'intérieur par le familier de Keziah Mason, Brown Jenkin.

1928 (juin) : le professeur Wilmarth reçoit un enregistrement phonographique du Vermont. Ce dernier contient les voix de Mi-Go.

1928 (3 août, un mardi) : Wilbur Whateley tente de voler le Necronomicon de Miskatonic mais est tué par le chien de garde de l'école.

1928 (2 septembre, un dimanche) : après presque un mois de travail, Armitage réussit à traduire le premier passage complet des annales de Wilbur Whateley.

1928 (3 septembre) : Armitage lit toute la journée.

1928 (4 septembre) : Morgan et Rice rendent visite à Armitage qui leur annonce quelque chose de terrible. Ils le quittent pâles et ébranlés.

1928 (5 septembre) : Wilmarth reçoit un avertissement de son correspondant du Vermont, Akeley. Les mots « Fais aussi attention à toi » font partie du message.

1928 (9 septembre, un dimanche) : l'Abomination de Dunwich est aperçue pour la première fois par Luther Brown, un jeune employé de George Corey, tandis qu'il mène ses vaches aux pâturages. Le fils de Sally Sawyer, Chauncey, découvre plus tard que la maison des Whateley a été détruite, comme si elle avait explosé de l'intérieur. Les premières vaches blessées, appartenant à Seth Bishop, sont découvertes.

1928 (11 septembre) : l'Abomination attaque la ferme d'Elmer Frye, détruisant sa grange et les trois-quarts de son troupeau.

1928 (13 septembre, un jeudi) : l'Abomination de Dunwich balaie la famille d'Elmer Frye de la surface de la terre à 3 heures du matin.

1928 (13 septembre) : après une courte visite chez son « ami » Akeley, Wilmarth s'échappe de la ferme du Vermont terrifié par ce qu'il a appris.

1928 (14 septembre, un vendredi) : Armitage, Rice et Morgan partent pour Dunwich en voiture. Ils apprennent rapidement la destruction de la ferme des Frye et découvrent que cinq policiers d'État sont portés disparus. Cette nuit-là Seth Bishop, Sally Sawyer et son fils Chauncey sont tous détruits par l'Abomination.

1928 (15 septembre) : Armitage, Rice et Morgan détruisent l'Abomination de Dunwich au sommet de Sentinel Hill.

1928 (7 octobre) : rendant visite à Arkham, Randolph Carter disparaît mystérieusement. Son automobile abandonnée est découverte au pied de Elm Mountain.

1928 : année où Edward Derby et Asenath Waite se marient probablement.

1930 (2 septembre) : l'expédition de l'université Miskatonic en Antarctique, sponsorisée par la fondation Nathaniel Pickman Derby, quitte le port de Boston à bord du brick *Arkham* et du trois-mâts barque *Miskatonic*.

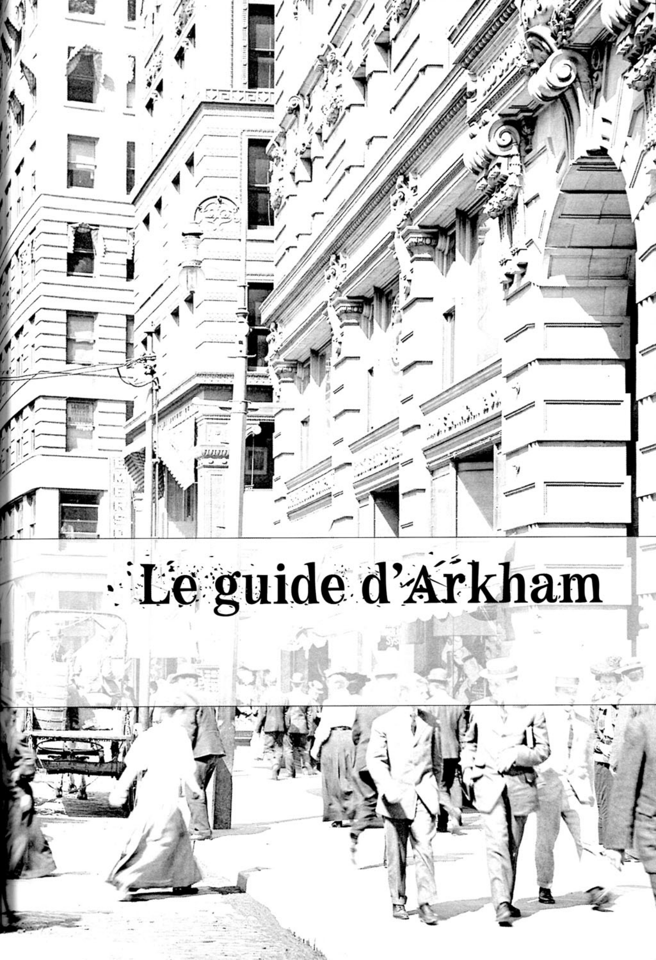
1930 (20 octobre) : l'expédition Miskatonic atteint le cercle Antarctique.

1931 (24 janvier): Atwood et Lake meurent, victimes des horreurs de l'Antarctique.

1931 (mars) : une tempête détruit le toit de la désormais déserte Maison de la Sorcière d'Arkham.

1935 : début de l'expédition Miskatonic dans le désert occidental d'Australie.

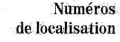

Bank
BOSTON
BOSTON LOAN CO.
The Boston Post
The Boston Post
BOSTON GLOBE
SUNDAY
GLOBE
OVER



Le guide d'Arkham

Le guide d'Arkham

Lieux importants, symboliques et étranges de la ville d'Arkham et de ses environs, avec quelques annotations ; les habitants les plus particuliers sont décrits et illustrés, et des caractéristiques pertinentes leurs sont attribuées.



Numéros de localisation

Les lieux d'Arkham décrits dans les pages suivantes sont identifiés et organisés selon des « numéros de localisation » à trois chiffres. Le chiffre des centaines identifie le quartier où se situe l'endroit et les deux autres chiffres en signalent la localisation spécifique. Tous les bâtiments ou les lieux qui composent un quartier ne sont pas décrits ; les gardiens trouveront quantité de zones vierges où exercer leur ingéniosité et leur inventivité. Les paragraphes décrivant un personnage, un objet ou un événement peuvent contenir un numéro de localisation entre parenthèses – celui-ci désigne l'endroit le plus important ou le plus pertinent pour le personnage en question.

Arkham possède neuf quartiers. Ceux au dessus du fleuve Miskatonic, en commençant par le quartier nord, voient leurs éléments numérotés de gauche à droite et de 100 à 300 ; ceux au sud du fleuve sont traités de la même façon et se voient attribuer des numéros allant de 400 à 900. Chaque quartier a sa propre partie dans ce chapitre.

Les cartes de certains quartiers sont scindées en deux et présentées sur des pages séparées. Cela n'affecte en rien l'assignation des numéros.

Chacun des paragraphes de ce guide s'est ainsi vu assigner un nombre à trois chiffres : le premier chiffre indique auquel des neufs quartiers l'élément décrit appartient. Les deux suivants servent à identifier et à localiser les bâtiments, commerces, résidences ou lieux particuliers. Ainsi, la référence 202 se trouve dans le quartier du centre-ville (quartier numéro 2) et est le deuxième paragraphe de ce quartier à être décrit. Attention : les numéros ne sont pas agencés les uns par rapport aux autres en raison d'une quelconque relation de voisinage ; leur ordre est en fait purement arbitraire.

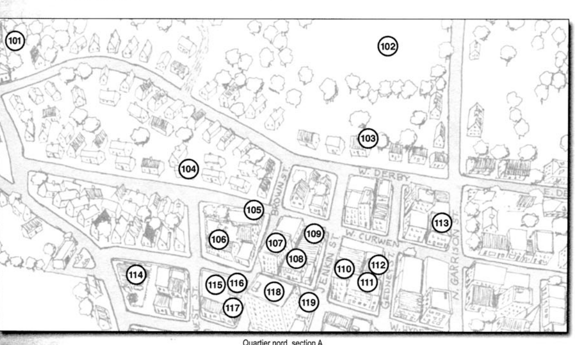
A la suite de la description des neuf quartiers se trouve une dixième section, la Périphérie, numérotée de 1001 à 1015, laquelle traite des lieux intéressants situés dans les environs d'Arkham.

Nous n'avons pas tenté de remplir entièrement la ville de descriptions et d'éléments. Bien qu'Arkham puisse se révéler des plus fascinantes pour un érudit, la ville est dans sa globalité une petite cité universitaire des plus banales, se considérant non sans raison comme toute aussi ordinaire et propre que la moyenne. Que vous l'utilisiez comme lieu de résidence ou de visite, Arkham doit pouvoir changer, évoluer selon vos besoins et vos envies. Deux campagnes de *L'Appel de Cthulhu* situées dans cette ville ne devraient pas être identiques, du moins dans leurs détails.

Trouver une adresse

Arkham possède un système d'attribution d'adresses qui a été récemment adopté par les conseillers municipaux et qui commence à l'intersection entre les rues Main et Garrison. Les blocs urbains et pâtés de maisons ont été numérotés, en commençant par le nombre 100 et en allant croissant dans les quatre directions cardinales.

Les blocs de plus grande taille comme ceux formés par les rues College et Pickman à l'ouest de Garrison sont scindés en quatre.



Quartier nord, section A

Lorsqu'on parcourt une rue dans le sens croissant des numéros, les adresses possédant un numéro pair se situent sur la droite, celles possédant un numéro impair sur la gauche.

Ainsi la maison d'Albert N. Wilmarth au n°118 de West Saltonstall Avenue se trouve-t-elle sur la face nord de la rue, faisant face au Sud, et près du croisement avec Garrison. Plusieurs adresses se terminant par « 110 Walnut » pourraient quand à elles indiquer des appartements ou des bureaux à des étages séparés.

Certaines rues comme Walnut qui ne traversent qu'un des quartiers de la ville ne portent pas les quasi-omniprésents préfixes North/South/East/West.

Les détours et les virages chamboulent parfois l'ordre des numéros, comme le font les nouvelles structures et les additions. Les adresses se rapportant à des cours ou des allées peuvent également arborer une numérotation pour le moins confuse.

A l'exception de la Orne's Gangway, les allées ne sont pas notées sur la carte et sont laissées à la discrétion du gardien. Les plus typiques sont nombreuses, sinueuses, mal éclairées voire plongées dans la pénombre, et peu engageantes.

Quartier 1 : le quartier nord

Le terrain de cette partie de la ville monte plus ou moins régulièrement du fleuve jusqu'à la crête longeant Derby Street.

Les rues Derby et Curwen, surtout près de l'intersection entre Brown et Jenkin, s'enorgueillissent d'un certain nombre de grands manoirs géorgiens, classiques et victoriens. La plupart possèdent de larges jardins, la plupart du temps entourés de murs de pierre et de portes d'acier ; certaines propriétés de la face nord de Derby possèdent même de vastes parcs.

Le sud de Curwen Street est une zone commerciale et financière contenant de nombreux bureaux de professions libérales. Les lieux les plus intéressants incluent le Tower Professional Building et ses sept étages de bureaux, la gare de la Boston & Maine et les locaux des deux journaux d'Arkham, *La gazette* et *L'annonceur*.

Le long de High Lane, s'étirant au nord de la ville, se trouve une petite bande industrielle qui héberge quelques usines modestes et est en partie abandonnée.

101 Station de pompage et château d'eau

N°560 West Derby Street

Cette station de pompage prend l'eau de la Miskatonic, la filtre (mais ne la purifie pas) et la renvoie dans une grande tour de stockage avoisinante. La gravité qu'exerce la tour assure une pression d'eau décente à toute la ville. La station de pompage tourne en permanence.

Haute de près de vingt mètres, la tour surplombe la ville. Des barreaux de fer sont attachés à l'une de ses jambes et mènent à une passerelle étroite qui encercle le réservoir. De ce point surélevé on peut voir toute la ville d'Arkham. La tour sert également de réserve d'urgence au cas où la pompe se casserait.

Les responsables de la santé publique disent qu'une eau plus pure est nécessaire, et les ingénieurs soulignent le fait que la ville consomme d'avantage que ce qu'elle pompe, et qu'une réserve de moins de 400000 litres est dangereusement insuffisante. Le réservoir dont la construction à l'ouest de la ville est proposée permettrait de résoudre les problèmes d'eau d'Arkham.

102 Potter's Field

N°945 North Garrison Street

C'est là traditionnellement l'ultime lieu de repos des indigents, des vagabonds et de ceux qui n'ont plus ni amis ni famille. Herbert West utilisa Potter's Field quand il mena ses expériences de réanimation. Des goules habitent l'endroit.

103 Bartholomew Appley IV

N°100 West Derby Street

Appley, 36 ans, vit dans une superbe maison sur West Derby Street où il organise tous les samedi soirs des fêtes gargantuesques. Lorsqu'il est sobre – un événement rare – il se lamente sur sa gueule de bois et prépare sa prochaine bringue.

Ceux qui participent à ces festivités y trouvent la meilleure des nourritures, le meilleur des whiskys canadiens et finissent toujours par revenir en goûter d'avantage. La police et les voisins secouent la tête mais n'interviennent pas, Appley ayant su jusqu'à présent arrondir les angles. Il a également tendance, ce qui est plus gênant, à sauter dans une voiture quand il en aperçoit une avec les clefs laissées sur le contact, et à la conduire avec enthousiasme (ses voisins savent tous désormais qu'il leur faut emmener leurs clefs et fermer les portes de leur véhicule). Quand il en a fini avec son véhicule emprunté, il l'arrête, descend et rentre, qu'il soit à des blocs entiers de chez lui ou à des kilomètres de la ville. Ses camarades l'appellent désormais M Crapaud, comme le personnage du *Vent dans les saules*.

Appley n'a pas toujours bu. Son problème a commencé quatre ans auparavant, après la mort de son père. Il présentait ses respects dans la crypte familiale quand il entendit un étrange grattement provenant de l'intérieur. Pénétrant plus avant dans les lieux, il trouva une meute de goules se disputant les restes de son géniteur. Affaibli, il fuit jusque chez lui et se mit à boire pour oublier.

Bartholemew Appley

36 ans, dilettante

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	14

Compétences

Bibliothèque	50 %
Conduite	05 %
Crédit	40 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Pratique artistique : chant	03 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	30 %
- Histoire	60 %
Tomber sans se faire mal	80 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	20 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base



Dr Laban Shrewsbury

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	44

Compétences

Athlétisme	44 %
Bibliothèque	90 %
Écouter	95 %
Équitation (Byakhee)	65 %
Métier: explosifs	55 %
Mythe de Cthulhu	32 %
Négociation	65 %
Orientation	80 %
Persuasion	70 %
Psychologie	55 %
Sciences de la vie:	
- Botanique	32 %
- Histoire naturelle	55 %
- Pharmacologie	35 %
- Zoologie	25 %
Sciences de la terre: géologie	21 %
Sciences formelles:	
- Astronomie	34 %
- Chimie	15 %
- Cryptographie	45 %
Sciences humaines:	
- Anthropologie	85 %
- Archéologie	70 %
- Histoire	43 %
- Linguistique	55 %
- Philosophie	70 %
Sciences occultes	80 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Anglais	99 %
Français	91 %
Latin	92 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Sortilèges

Concocter le Breuvage de l'Espace, Enchanter un Sifflet, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Percevoir un Texte(nouveau sort, voir encadré), Signe des Anciens

104 Laban Shrewsbury

N°498 (anciennement 493) West Curwen Street

Il s'agit là de la demeure du Dr Laban Shrewsbury, un fameux anthropologiste, disparu en 1915. La maison reste fermée mais les taxes et les assurances sont réglées, grâce aux économies de Shrewsbury, par son représentant légal E.E. Saltonstall, lequel garde également les clefs de la demeure.

Des livres et des manuscrits fort utiles se trouvent dans la bibliothèque de Shrewsbury: une seconde copie manuscrite des *Fragments de Celaeno*, identique à celle de la bibliothèque de l'université Miskatonic, des copies du *Manuscrit du Sussex*, des *Tablettes de Zanthu* et des *Tessons d'Eltdown* ainsi que de ses propres livres, *Cthulhu dans le Necronomicon* et *Une plongée dans les formes du Mythe au sein des dernières sociétés primitives, avec références spécifiques au texte de R'lyeh* (voir la bibliothèque de l'université Miskatonic pour plus de détails).

Cachée dans un tiroir fermé de son bureau se trouve une traduction complète du *Texte de R'lyeh*, transcrite en code. Les personnages manquant d'expérience en Science formelle: cryptographie ne pourront le percer.
Bien qu'il ait disparu en 1915, Shrewsbury est en fait à Celaeno, étudiant les livres et les manuscrits interdits que contient cette gigantesque bibliothèque.

Shrewsbury est un vieil homme doté d'épais sourcils et de longs cheveux blancs, ainsi que d'une mâchoire ferme et proéminente. Un nez romain parfait, aquilin, complète son profil. Il porte toujours une paire de lunettes noires équipées de protections de côté. Ses yeux ont disparu, laissant seulement la place aux noirs abysses de ses orbites vides. Le voir sans ses lunettes peut, au choix du gardien, entraîner un test de Santé mentale pour un coût de 0/1D3 SAN.

C'est un expert en langages pré-humains, et il possède quelques notions d'explosifs.

Un nouveau sortilège

Percevoir un texte

Permet au lanceur de lire des livres ou d'autres textes dans le noir complet ou bien qu'étant aveugle. Une fois le sortilège lancé, les mots ou les symboles apparaissent magiquement dans l'esprit du sorcier, parfaitement lisibles. Il faut toucher le texte pour pouvoir le « voir », et il est nécessaire de connaître la langue dans laquelle il est écrit pour le comprendre – le sortilège n'apporte en effet aucunes connaissances linguistiques. De simples gestes de la main peuvent faire tourner « virtuellement » les pages ou dérouler les parchemins, évitant ainsi d'endommager des textes fragiles.
Le sortilège coûte 1 point de magie par tranche de six heures (complètes ou non) d'utilisation, et doit être relancé à chaque fois que le lecteur change de livre.
Apprendre Percevoir un texte coûte 1 point de Santé mentale, mais son utilisation n'entraîne pas d'autres désagréments.

105 Loge maçonnique

N°679 Brown Street

Il s'agit là d'une « société mystique » pratique et réservée aux hommes, d'avantage vouée à la pensée rationnelle et aux contacts professionnels qu'aux rêves farfelus. Devenir membre coûte 65 $ par an et se fait sur invitation seulement. Un membre peut ajouter momentanément 25 points à son score de Crédit si son interlocuteur est capable de répondre à la poignée de main secrète. Dans Arkham, un membre d'une profession libérale ou un homme d'affaires a 25 % de chances d'être un Maçon.

106 École publique Jenkin

N°488 West Hyde Street

Les enfants de 6 à 14 ans se retrouvent ici, du premier lundi de septembre au dernier vendredi de mai.

107 Guardian Apartments

N°622 Brown Street

Construit en 1925, cet immeuble est haut de trois étages. Des appartements de trois-pièces, spacieux et confortables, y sont loués pour 60 $ par mois. L'entretien est de bonne qualité. Les logements bénéficient de l'eau courante, chaude et froide, d'une baignoire, d'un évier, d'un réfrigérateur et d'une cuisinière à gaz à quatre feux avec four.

Le professeur Shalad (611) du département des études orientales de Miskatonic réside ici.

108 La gazette d'Arkham

N°350 West Hyde Street

Premier journal d'Arkham, *La gazette* a été fondée en 1806 par Aaron Crane, son premier rédacteur et éditeur. Après avoir été un hebdomadaire épais, elle se lança en 1894 dans la publication quotidienne. Elle est encore la possession de la famille Crane; Michael Crane, 62 ans, en est le rédacteur en chef, bien qu'il ne fasse guère plus ces derniers temps que lire le courrier et insulter Harvey Gedney, son rival.

La gazette est publiée à 3 h 00 six matins par semaine; les articles du dimanche sont rédigés le samedi après-midi à 14 h 00 et distribués le soir même. Bien que cela soit déjà arrivé cinq fois depuis 1900, il faut un sacré événement pour justifier une édition spéciale de *La gazette*.

Les numéros coûtent actuellement 4 cents, le journal étant plus gros que *L'annonceur* et publiant quotidiennement environ 20 % de texte en plus que son rival arkhamite. L'édition du dimanche coûte 7 cents.

Des deux journaux de la ville *La gazette* est le plus conservateur, préférant les nouvelles de la ville et de la vallée aux événements internationaux. Elle est spécifiquement réputée pour le grand nombre de correspondants dans le

comté qui la tiennent au courant des visites mondaines et des faits divers locaux. Elle n'a jamais manqué une édition en 122 ans de publication. Crane s'est toujours montré des plus protecteurs envers les hommes d'affaires, les notables et les vieilles familles locales, et ceux-ci ont récompensé ses prévenances en achetant d'avantage d'encarts publicitaires et de souscriptions de longue durée.

Stockée au sous-sol se trouve la collection complète des *Gazettes* – au choix du gardien, une petite portion pourrait être néanmoins manquante. Cette collection n'a pas de prix, aucune autre n'existant. Commençant dans les années 1880, des exemplaires ont été imprimés à l'aide de papier traité à l'acide, ces anciens numéros étant devenus des plus fragiles. Y accéder est des plus difficiles.

Les bureaux de *La gazette* sont ouvert de 8 à 17 h 00, du lundi au vendredi, et de 8 h 00 à midi le samedi.

Willard Peck

Le premier reporter de *La gazette* est âgé de 44 ans. La famille de Peck est une des plus anciennes d'Arkham, et ses relations sont des plus étendues. Il préserve ses contacts avec une sage discrétion : il en sait bien plus sur la ville que ce qu'il pourrait jamais envisager d'utiliser pour ses articles. Il n'a aucune tendresse pour les délinquants : il respecte honnêtement les citoyens d'Arkham et protègera du scandale jusqu'au plus insignifiant d'entre eux, mais seulement aussi longtemps qu'il ne jugera pas de son devoir de faire le contraire.

109 Théâtre Manley

N°670 Gedney Street

Le Manley propose quelques films et un peu de vaudeville, mais s'enorgueillit avant tout d'être un véritable théâtre. Les acteurs de la Compagnie de théâtre amateur d'Arkham paient la majeure partie de la location de la salle (leurs répétitions pour la saison commencent en février et durent jusqu'en août) avec les Acteurs de l'université de M Turner (voir paragraphe 615), lesquels programment des pièces tout au long de l'année scolaire.

Compagnie de théâtre amateur d'Arkham

La compagnie répète et joue au théâtre Manley. Leur dernière production a été le *Anna Christie* de Eugène O'Neill avec Elisabeth Peabody.

Des investigateurs enclins à monter sur les planches trouveront l'inscription bon marché (20 $ l'entrée et 10 $ par an). Les heures de pratique peuvent parfois être longues, mais les fêtes organisées à la fin de la saison sont célèbres pour leur démesure.

Après une première année en tant que membre, si l'investigateur a joué sur scène et qu'il n'a suivi aucun autre entraînement, il peut ajouter 1D6 % à ses compétences de Persuasion et de Baratin. D'autres augmentations annuelles pourront se produire, mais le joueur devra obtenir avec 1D100 un chiffre supérieur ou égal à son score actuel dans la compétence pour pouvoir en bénéficier.

Les membres qui se chargent du travail d'ingénierie et de mise en scène peuvent choisir d'augmenter Métier : mécanique ou Métier : électricité une fois par an, de la même manière que pour Persuasion et Baratin.

110 Jedediah Marsh & Assoc.

N°622 Gedney Street

Firme des plus réputées, possédant des branches à la fois dans la loi et dans la comptabilité, spécialisée dans la généalogie de Nouvelle Angleterre, les enterrements, le sauvetage en mer, les registres des taxes, la recherche de titres, etc. Ses employés sont surtout familiers de la vallée du Miskatonic, notamment Innsmouth, Aylesbury et Newburyport, et sont bien connus en Nouvelle Angleterre.

Leurs tarifs sont raisonnables, mais ils font traîner les commandes extérieures au profit de leurs clients habituels. Ils entreprendront des recherches historiques ou légales pour 5 $ l'heure, avec 80 % de chances d'obtenir un résultat probant.

111 Agence de prêt d'Arkham

N°621 North Garrison Street

Ce minuscule établissement est spécialisé dans les prêts à hauts risques et ceux que les banques locales refuseront. En conséquences, les taux d'intérêt y sont plus élevés, et en cas de défaut les prêteurs se montreront prompts à saisir. Les rencontres se font sur rendez-vous seulement.
Utilisez la base suivante pour estimer les chances d'y obtenir un prêt : auto 30 %, personnel 25 %, commercial 25 %, sur la valeur immobilière 20 %.

112 Terrace Building

N°611 Gedney Street

Ce bâtiment de trois étages, vieux de seulement dix ans, loue des chambres pour 45 $ par mois. C'est un endroit décent où vivre, bien que moins chic que le Guardian Apartments, par exemple. Les salles de bains sont communes. Un des locataires est un médium professionnel.

Gerhardt Wvinch

Allemand de 33 ans, Wvinch est grand, costaud et porte ses longs cheveux blond-argentés peignés tout droit vers l'arrière, un sujet de bien des commentaires chez ses voisins. Dans son pays d'origine, Wvinch est tombé d'une échelle et a subi une grave blessure à la tête. En récupérant, il a découvert qu'il avait gagné des dons de médiumnité.



Willard Peck

44 ans, reporter de La gazette

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétences

Baratin	15 %
Bibliothèque	45 %
Conduite	45 %
Crédit	65 %
Négociation	65 %
Pêche aux informations	40 %
Persuasion	65 %
Photographie	15 %
Porter du tweed	40 %
Psychologie	55 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	75 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base



Gerhardt Wvinch

Sam le portier

APP	10	Prestance	50 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Santé Mentale	45

Attaques

- Bagarre — 75 %
  dégâts 1D3+4
- Arts martiaux (empoignade) — 95 %
  dégâts spéciaux
- Petite matraque — 90 %
  dégâts 1D6+4

Dan le barman

APP	14	Prestance	60 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	55

Attaques

- Arts martiaux (empoignade) — 55 %
  dégâts spéciaux
- Bouteille de whisky — 75 %
  dégâts 1D4+2
- Fusil cal. 12 à canon scié — 60 %
  dégâts 4D6

Si on lui fournit l'objet personnel d'un défunt, il est généralement capable d'en contacter l'esprit. S'il échoue pendant 1D3 sessions, cela signifie qu'il n'y parviendra jamais. Les sessions sont toujours écartées d'au moins une semaine. Le tarif usuel est de 20 $ par séance.

La bibliothèque occulte de Wvinch est par certains aspects plus complète que celle de l'université Miskatonic. Elle contient une copie des *Tablettes de Zanthu*. Des investigateurs ayant noué d'amitié avec lui pourront bénéficier de l'usage de sa collection.

Statistiques

Contacter l'esprit de morts	75 %

113 Le bar clandestin

N°721 North Garrison Street

Cette taverne clandestine est destinée aux respectables résidents d'Arkham ; les paysans et autres rustauds n'y sont pas admis. Cela, ainsi que des horaires d'ouverture quasiment respectables, explique en grande partie pourquoi la communauté tolère l'endroit. Le débit paye un léger pot-de-vin aux agents qui patrouillent régulièrement le coin, mais la police dans son ensemble connaît son existence et la tolère également parce que ce dernier ne leur cause aucun problème.

L'entrée est située en bas des escaliers d'un sous-sol discret. Le portier ouvre une trappe sur la porte avant de décider de qui peut entrer.

Sam accepte toujours les étrangers accompagnés d'un client régulier.

Les habitués vont et viennent comme ils l'entendent. Attendez-vous à payer entre 25 et 75 cents votre boisson, en fonction de sa qualité, de sa disponibilité et de la présence ou non d'un orchestre sur place. Les heures d'ouverture vont de midi à 21 h 00 ; l'endroit est fermé le dimanche.

Les sponsors bostoniens du gang d'O'Bannion possèdent cet endroit et des voyous locaux peuvent y être régulièrement trouvés.

Sam et Dan

Un homme aux larges épaules nommé Sam prend soin de la porte, tandis que le dénommé Dan s'occupe du bar. Ni Sam ni Dan ne portent de flingue ; le gang est sensé fournir leur protection, même si Dan conserve une arme sous son zinc. De petits groupes de jazz viennent parfois animer le vendredi et le samedi soir. Les prostituées sont tenues à l'écart et les clients un peu miteux sont priés d'aller « voir à Boston – Arkham est réservée aux personnes décentes ».

Larry Freen

« Saint Louis » Larry, comme ses camarades l'appellent, est âgé de 35 ans environ. C'est un joueur et un tricheur, et ses doigts habiles sont autant d'armes infaillibles.

Il passe la plupart de son temps ici, où il n'a aucun mal à se faire 10-20 dollars par jour en jouant à divers jeux d'escrocs comme le jeu des gobelets, le bonneteau ou les petits paris. Il se contente normalement de gagner de petites sommes et connaît quantité d'histoires drôles pour rendre la défaite moins amère. O'Bannion l'aime bien parce que Freen connaît des tonnes de blagues ridiculisant les Italiens. Freen emploie parfois parfois un complice dans ses combines, un travail possible pour un investigateur.

Il porte généralement un indescriptible costume gris et un chapeau mou de même couleur enfoncé sur l'avant. Il est grand, osseux et arbore toujours le même sourire artificiel, mâchant continuellement le même grand bâton de chewing-gum.

114 Arkham Fuel & Charbon

N°562 High Lane

Charbon en gros et fuel à emporter ou à faire livrer. Ouvert de 8 h 00 à 17 h 00, du lundi au vendredi.

115 Site en construction

N°570 North West Street

Des bulldozers et des pelleteuses s'affairent autour de cet endroit. Autour du périmètre de cette vaste excavation, des fondations sont en train d'être creusées pour un nouvel immeuble de trois étages. Les constructeurs prévoient avec optimisme le mois de mai pour l'ouverture, mais la plupart des Arkhamites estiment qu'ils auront de la chance s'ils parviennent à être prêts pour la rentrée universitaire d'automne.

116 Maison Harding

N°561 Brown Street

Pension modeste tenue par William et Grace Harding. Ouverte aux heures respectables. Les chambres sont à 75 $ par mois mais les propriétaires sont notoirement grincheux et pointilleux. Le site de construction voisin est en ce moment des plus bruyants.

George Lillibridge

Ce locataire de 28 ans est un géomètre de premier ordre. Familier des premiers actes de propriété et des études de la Nouvelle Angleterre, il est capable de déchiffrer de vieilles cartes et d'estimer approximativement la localisation physique de structures, cimetières ou routes disparus. Il va bientôt être occupé par un contrat avec l'état du Massachusetts : il a en effet été abruptement engagé pour mener une étude sur l'installation future à l'ouest d'Arkham d'un potentiel réservoir. L'ancien géomètre, un Bostonien réputé, a quitté ses fonctions après une visite de la zone, connue localement sous le nom de « Lande désolée ». Lillibridge n'y a pas encore commencé ses travaux.

Statistiques

Trouver un site oublié	85 %
Trouver un acte de propriété	85 %

117 Boulangerie Taranowski

N°511 Brown Street

La meilleure de la ville. Taranowski a ouvert cette première boutique dans le côté nord cinq années auparavant, peu après être arrivé à Arkham.

Il en a rapidement ouvert une deuxième près du campus. Délicieuse. Ouverte de 4 h 30 à 15 h 00, du lundi au samedi; fermée le jeudi.

118 Tower Professional Building

N°350 West Armitage Street

Cette tour de bureaux de six étages est l'une des plus grandes de la ville. Elle est dotée de deux ascenseurs d'une capacité de six personnes, d'escaliers sur l'avant et sur l'arrière et de deux voies de secours. Elle accueille les bureaux d'un certain nombre de professions libérales. Un gardien de 67 ans, Sawyer Lyman, la patrouille de nuit. On trouve quatre suites par étage; 1D4+3 dans tout le bâtiment sont inoccupées.

Dr Ephraim Sprague, suite 1A

Ce médecin né à Arkham est âgé de 42 ans et possède un cabinet modérément prospère. Pendant les deux dernières années il a également joué le rôle d'examinateur médical du comté d'Essex, prenant les choses en main en cas d'absence du médecin légiste. Comme on peut s'en douter, 1928 s'est révélée une année des plus profitables pour cette partie de son revenu. Le cabinet du Dr Sprague provient de la mise en vente des biens d'un vieux docteur en médecine qui mourut mystérieusement au cours d'une autopsie nocturne.

Dr G. R. Feldman, dentiste, suite 1B

S'il sait appliquer les plombages et les extractions habituels, c'est aussi un chirurgien-dentiste compétent capable de pratiquer des travaux de reconstruction d'urgence sans avoir besoin de recourir aux services d'un spécialiste de Boston. Il se sert de gaz anesthésique, controversé chez certains, toujours avec l'aide d'une assistante, et conserve d'importantes réserves de protoxyde d'azote dans son armoire à pharmacie.

Courtage Gedney & Brown, suite 2A

Les rejetons de ceux vieilles familles d'Arkham mènent leur entreprise depuis douze ans. Le marché s'est montré fort pendant l'ensemble de la décennie, et les affaires marchent bien. Ils ont donc réinvesti la plupart de leurs profits dans la bourse, hélas: quand le Krach tombera l'année suivante leur société sera ruinée et James Gedney, 38 ans, se suicidera le lendemain en se jetant du toit de la Tower Professional Building. Gordon Brown gardera son sang froid et récupèrera un important commandement pendant la Deuxième Guerre mondiale.

Manton & Manton, agents immobiliers, suite 2B

Acheter et vendre des propriétés dans la Nouvelle Angleterre rurale ne peut constituer qu'un commerce poussif. L'université génère un peu d'activité, mais la majorité du revenu des Manton dérive du travail effectué en tant que gérants et factotums des propriétés. Leur vente la plus récente fut celle du manoir Crowninshield à Edward Derby et son épouse (répondant au nom de jeune fille d'Asenath Waite).

Stigleitz & fils, suite 3A

Elliot Stigleitz, 48 ans, et son fils Michael, 23, seront heureux de vous vendre une assurance sur votre vie, votre maison, votre automobile ou votre commerce. Ils ne se chargeront pas en revanche des entreprises aventureuses, du commerce maritime et des voyages en mer.

Edwin Cassidy, notaire, suite 4A

Jeune homme brillant de 28 ans, diplômé de Harvard, il a hérité de l'affaire déclinante d'un oncle qu'il fera tout pour redresser dans les années à venir, en dépit de l'indifférence voire de la franche hostilité de ses voisins bornés. Lui et ce bougon de juge Keezar Randall de la cour municipale sont incapables de s'entendre; ajoutez 10 % à ses chances d'échecs lorsqu'il a affaire au vieil homme.

Statistiques

Bibliothèque	65 %
Droit	60 %
Persuasion	68 %

Dr Allen Turner, docteur en médecine, suite 5A

Âgé désormais de 59 ans et à moitié à la retraite, le Dr Turner s'est pris d'intérêt pour la psychanalyse, un traitement à la mode des désordres névrotiques, et a discrètement commencé à la pratiquer de façon expérimentale – « discrètement », car peu d'Arkhamites croient que ce qui touche à la fantaisie, à l'identité ou à la perception sexuelle pourrait dépasser le cadre de la simple pornographie. Il dépend entièrement pour ses patients de ceux que lui envoie une poignée de médecins de la région de Boston.

Statistiques

Psychanalyse	35 %

119 L'école pour femmes modernes de Mlle Christian

N°577 Jenkin Street

Apprend l'élocution, aux femmes uniquement, et dans les faits fonctionne comme une école féministe d'affirmation de soi. Les premiers cours coûtent à peine 12 $ et prennent trois heures par semaine pendant quatre semaines, après quoi une investigatrice pourra ajouter 1D2 points dans les compétences Pratique artistique (lecture), Baratin ou Persuasion, sans dépasser un maximum de 50 %. Ces cours ne peuvent être répétés.

Larry (St Louis) Freen

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

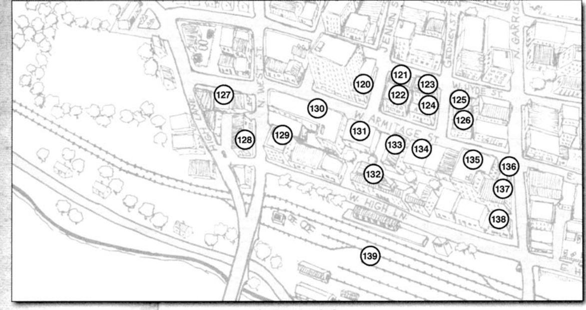
Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	67

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	60 %
Crédit	16 %
Persuasion	20 %
Pickpocket	40 %
Tour de passe-passe	80 %
Trouver Objet Caché	45 %
Trouver la marque des cartes	70 %

Attaques

- Bagarre 50 %
  dégâts 1D3



Quartier nord, section B

Des enseignements d'une durée de six mois chaque, pour un coût de 125 $, permettent de monter Pratique artistique (lecture), Baratin ou Persuasion de 1D6 points, toujours sans dépasser le maximum de 50 %. Les cours de pratique oratoire (enseignant Pratique artistique (lecture)) ont lieu les mardi soirs, de 18 h 30 à 21 h 00. Les cours de débat (liés à Baratin ou Persuasion) ont lieu les jeudi soirs aux mêmes heures.

120 Philatélie et numismatique Hardwicke

N°561 Jenkin Street

M Hardwicke est expert en pièces et timbres d'Amérique du Nord, et est par dessus le marché un historien amateur de la Nouvelle Angleterre. Il négocie ses raretés par correspondance essentiellement et se montre toujours avide de nouvelles acquisitions. Il est membre de la Société des historiens d'Arkham.

Statistiques

Évaluer un timbre nord-américain	85 %
Histoire de Nouvelle Angleterre	70 %

121 J. J. Abbott, taxidermiste

N°588 Jenkin Street

Du coin de l'œil, par dessus ses lunettes à monture d'acier, l'homme paisible qu'est Abbott examine l'air de rien ses clients, les imaginant dénudés et arnaché à un piédestal. Il adore son travail, quel que soit l'objet de ses attentions.

Statistiques

Écorcher	84 %
Scier	87 %
Empailler	78 %

122 Worldwide, revue de presse

N°520 Jenkin Street

Situé entre les bureaux de *L'annonceur* et ceux de *La gazette*, pour 1,50 $ par mois Worldwide garde un œil sur les deux journaux locaux ainsi que sur une sélection de journaux de Boston et de New York, et vous transmets toutes les coupures concernant un sujet que vous aurez spécifié. Pour 4 $ par mois et plus, ils effectueront des recherches nationales et internationales. Chaque sujet spécifié demande un paiement séparé.

123 Blanchisserie du quartier nord

N°565 Gedney Street

Cette boutique contient un service de blanchisserie et de nettoyage à sec ; les pantalons peuvent être repassés pendant que vous attendez ; les chemises sont toujours rendues lourdement amidonnées.

124 E. E. Saltonstall et associé

N°511 Gedney Street

Avec son équipe, ce vénérable notaire occupe la maison ancestrale des Saltonstall sur West Saltonstall Street ; il porte des cols raides et des costumes noirs, comme il convient à un homme influent. Il exerce une influence exceptionnelle sur le juge Randall : si Saltonstall le souhaite, ajoutez ou soustrayez 20 % à n'importe quel test impliquant le notaire et la cour du juge.

Saltonstall n'accepte pour clients que les plus respectables de tous, et rejette tout homme

qu'il perçoit comme une canaille, quel que soit le prix offert.

Statistiques

Droit	88 %

125 Tillinghast, cartes et livres rares

N°588 Gedney Street

Ce magasin est trop cher pour la plupart des gens d'ici. Comme le commerce de philatélie et de numismatique de Hardwicke, la majorité des affaires d'Edwin Tillinghast se font donc par correspondance. Les livres et les cartes de grande valeur ne sont pas exposées. Les étudiants fréquentent rarement cet endroit, bien que des gens comme Stuart Portman et Edward Derby fassent exception. Des éditions originales des travaux de Mather et des documents holographiques de Washington, Jefferson, Hamilton et d'autres font partie des nombreuses pépites de la collection de Tillinghast. Il connaît tout particulièrement les cartes hollandaises, portugaises, espagnoles, françaises et anglaises des 15e et 16e siècles, et les guides de navigation côtière de l'ère coloniale.

Ceux exprimant un intérêt particulier pour l'ésotérisme pourront se voir offrir une splendide édition du *Cultes des Goules* pour à peine 750 $.

Tillinghast appartient à la Société des historiens d'Arkham et montre un intérêt plein d'entrain pour l'histoire de la Nouvelle Angleterre et de l'Europe occidentale.

Statistiques

Bibliothèque	65 %
Évaluer un livre	85 %
Histoire d'Arkham	70 %

126 Chambre de commerce d'Arkham

N°520 Gedney Street

Cette organisation commerciale est vouée à la protection et à la croissance du commerce, des échanges et de la finance dans la ville. L'appartenance coûte 50 $ par an, et le membre doit faire partie des citoyens propriétaires. Devenir membre augmente le score de Crédit de 1D6 % et n'entraîne aucune obligation réelle, si ce n'est le risque de devoir servir dans un comité de charité ou sur un projet spécial (10 % de chances chaque mois).

L'élection au sein du conseil administratif de la Chambre nécessite un score minimum de Crédit de 50 % ainsi qu'un engagement de seize heures par mois. L'appartenance au conseil augmente le score de Crédit de 1D10+6 % après trois mois de services fructueux. Pour le moment, le conseil d'administration est divisé sur un sujet: devrait-il inviter de nouvelles industries à Arkham, ou la ville devrait-elle se contenter de rester un centre universitaire et régional ?

127 Compagnie des ramasseuses-presse d'Arkham

N°523 West Armitage Street

Fondée en 1872, la Compagnie des ramasseuses-presse d'Arkham s'enfonce actuellement dans la banqueroute. La compagnie s'est épanouie durant la Première Guerre mondiale et emploie aujourd'hui douze personnes qui s'occupent surtout de concevoir et de transporter des pièces de remplacement. La majorité de l'usine a déjà été vendue. La compagnie disparaîtra en 1930.

128 Gare routière d'Arkham

N°411 North West Street

Comparé au train, le trajet est plus lent, plus cahoteux et, les mois d'hiver ou de pluie, peut-être même dangereux. Par contre le bus peut s'arrêter presque n'importe où.

- **Salem/Boston**: du lundi au samedi, excepté pendant les vacances. Le ticket pour Boston coûte 1,45 $, celui pour Salem 35 cents. Le car quitte Arkham à 7 h 15, 9 h 30, 12 h 30, 16 h 30 et 19 h 30. Il arrive à Salem 15 minutes plus tard, s'arrête cinq minutes avant de continuer jusqu'à Boston. Il y parvient à 8 h 30, 10 h 45, 13 h 45, 17 h 45 et 20 h 45 respectivement. Depuis Boston, des départs quotidiens pour Salem et Arkham ont lieu à 9 h 00, 11 h 15, 14 h 15, 18 h 15 et 21 h 15.

- **Kingsport**: du lundi au samedi, excepté pendant les vacances. Le ticket coûte 25 cents. Le départ s'effectue à Arkham à 9 h 15, 12 h 15, 15 h 15 et 19 h 15. Le voyage prend 20 minutes. Les départs de Kingsport ont lieu à 9 h 55, 12 h 55, 15 h 55 et 19 h 55.

- **Dean's Corners/Aylesbury**: le lundi, le mercredi et le vendredi seulement; pas de service pendant les vacances. Le trajet jusqu'à Dean's Corners coûte 3,5 $ et celui pour Aylesbury 3,75 $. Départ d'Arkham à 10 h 30, arrivée à Dean's Corners à 13 h 15. Après un arrêt de cinq minutes, arrivée à Aylesbury à 13 h 45. Le voyage retour pour Arkham commence à 14 h 00, atteint Dean's Corners à 14 h 30 et parvient à Arkham à 17 h 15.

- **Ipswich/Newburyport**: du lundi au vendredi, excepté pendant les vacances. Des bus quittent Arkham à 10 h 00 et à 14 h 00. Le trajet pour Ipswich coûte 75 cents et celui pour Newburyport 95 cents. Le bus arrive à Ipswich à 10 h 15 et 14 h 15 respectivement, s'arrête quinze minutes, puis arrive à Newburyport à 11 h 25 et 15 h 25. Le voyage retour pour Arkham part de Newburyport à midi et à 16 h 00, s'arrêtant à Ipswich à 12 h 55 et à 16 h 55, et atteignant Arkham à 13 h 25 et 17 h 25. Il s'agit là de la toute nouvelle ligne de la compagnie, établie le mois dernier seulement.

Alex Hearne

24 ans

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 16
Santé Mentale 37

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	25 %
Camouflage	30 %
Discrétion	55 %
Pister	15 %
Psychologie	10 %
Se cacher	40 %

Attaques

- Bagarre 65 %
  dégâts 1D3+2
- Barre à mine 60 %
  dégâts 1D8+2
- Couteau 65 %
  dégâts 1D4+2+2

Ed Dunlap

30 ans, agent d'extraterrestres interstellaires

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 0

Compétences

Baratin	95 %
Bibliothèque	75 %
Conduite	50 %
Métier: électricité	85 %
Mythe de Cthulhu	22 %
Négociation	40 %
Psychologie	45 %
Sciences occultes	35 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Arabe	55 %
Grec	58 %
Latin	65 %

Attaques

- Bagarre 60 %
  dégâts 1D3+2
- Couteau de combat 75 %
  dégâts 1D4+2+2
- Revolver .38 (dans un holster d'épaule) 65 %
  dégâts 1D10

129 Le Borden Arms

N°488 West High Lane

Un hôtel bon marché pour les vagabonds, les ratés et la lie de la société: les chambres sont à 90 cents la nuit, et le personnel tout comme la clientèle ne vaut guère mieux que ce dont il a l'air.

Alex Hearne

Voyou des rues, il traîne dans les ruelles, attendant que quelqu'un passe devant lui pour frapper, bondissant depuis sa cachette et assommant sa victime avant de la voler. Il traîne actuellement dans les parties miteuses de la ville, où la police effectue peu de patrouilles.

Il n'a tué personne jusqu'à présent, mais cela pourrait se produire. Ses méthodes sont tout sauf subtiles; il pourrait bien être attrapé sous peu par la police d'Arkham.

130 L'annonceur d'Arkham

N°389 West Armitage Street

Le bulletin d'Arkham, le précurseur de *L'annonceur*, fut publié pour la première fois en 1821. En 1828, le journal changea de main et fut rebaptisé *Le glaneur de la vallée du Miskatonic. Le glaneur* parut pendant quatre années avant d'être revendu et de réapparaître en tant que *L'annonceur d'Arkham.*

L'annonceur est le plus agressif des deux journaux d'Arkham, allant jusqu'à imprimer des extras et ce que Gedney appelle les « 5 h 00 de l'après-midi » pour Arkham, quand l'information le réclame. *L'annonceur* tend à publier plus d'encarts (spécialement à propos des merveilles scientifiques et techniques dont Gedney raffole), de bandes dessinées et d'informations internationales – peu objectives – que *La gazette*.

Les horaires d'ouverture vont de 8 h 00 à 18 h 00, du lundi au vendredi. On trouve très souvent quelqu'un dans les bureaux ou dans la salle de presse, même à minuit, mais tout est complètement fermé de 22 h 00 le samedi à 20 h 00 le dimanche. L'édition du matin part généralement à 3 h 00. Si les informations évoluent, une édition révisée – un extra – part à 8 h 00, 11 h 30 ou 16 h 30. Ces éditions tardives sont imprimées en petite quantité et destinées à la vente directe dans les rues de la ville. Il est rare qu'une histoire soit suffisamment importante pour entraîner quatre modifications en un même jour. Deux numéros sortent pour le samedi et le dimanche, mais la formule du dimanche est distribuée le samedi soir. Le quotidien coûte 3 cents; le journal du dimanche 7 cents.

Des éditions spéciales sont imprimées pour le 4 juillet, le jour de l'Armistice, Thanksgiving, Noël et Pâques, avec autant de publicité que ce que Gedney a pu en vendre aux commerces locaux.

Le rédacteur et éditeur est Harvey Gedner, 42 ans, dont la famille possède le journal depuis 1832. Il emploie deux reporters/rédacteurs à plein temps, une secrétaire, un linotypiste, un typographe, deux ouvriers de presse, un directeur de distribution, un agent des relations publiques et autant d'aides et de correspondants à temps partiel que nécessaire.

Le long des deux murs derrière le bureau de la secrétaire se trouve une collection reliée quasi-complète de *L'annonceur* depuis sa première publication. Richard Gedney, qui acheta en premier le journal, se débarrassa stupidement des exemplaires du *Bulletin* et du *Glaneur* (certains numéros peuvent être trouvés à la bibliothèque de l'université). Peu de gens s'intéressent aux vieux journaux, et le personnel est toujours flatté que quelqu'un veuille y jeter un œil. Bien que les employés se montreraient raisonnablement furieux si quelqu'un mutilait ces exemplaires, ils ne croient pas que leur collection ait une quelconque valeur.

Roberta Henry

Bien que Gedney dispose d'un grand nombre de pigistes dans la vallée du Miskatonic, Roberta Henry, âgée de seulement 23 ans, est l'une des deux seules femmes reporters/rédacteurs de l'équipe. Elle travaille ici depuis deux ans. Gendey apprécie son style assuré et la façon dont elle charme pratiquement tout le monde, mais à la grande frustration de la jeune femme, il insiste pour réécrire ses histoires qui bousculent toujours un peu trop de monde. Avec son soutien, néanmoins, elle est actuellement en train de rassembler des informations sur les opérations de contrebande d'alcool ayant lieu dans et autour d'Arkham, et elle commence même à entendre parler de corruption dans la police.

131 Desolate Highway Café

N°387 West Armitage Street

Les intellectuels de l'université, immigrés, groupes élégants et bohémiens ayant de l'argent à dépenser apprécient sa bonne cuisine française. Les propriétaires, Reid Vandervelden et son partenaire Josh, sponsorisent occasionnellement des expositions ou des lectures, mais l'attraction principale vient ici du public conversant, posant et flirtant. Les criminels risquent de s'y ennuyer.

Des années auparavant, Edward Derby y lisait souvent ses poèmes devant ses amis. Son ami Justin Geoffrey présenta une fois *Le peuple du monolithe* à une table d'auditeurs juste après son retour de Hongrie, peu avant qu'il ne devienne fou.

Des jeux d'échecs sont disponibles, bien que seuls les immigrés semblent les utiliser. La large sélection de journaux récents présente d'avantage d'intérêt. Quelques habitués ont accès à de l'opium. Enfin, des clients connus des gérants peuvent se voir servir du vin dans des tasses de thé avec leur repas. Ouvert de 11 h 30 à 13 h 30, et de 16 h 30 à 21 h 30, du mardi au samedi.

132 Gare ferroviaire de la Boston & Maine

N°298 West High Lane

Les trains de passagers en provenance de Newburyport et du Nord arrivent à 9 h 00, midi et 17 h 00, avant de repartir pour Boston après 10 minutes d'arrêt. Les trains en provenance de Boston et du Sud et en direction du Nord arrivent à 7 h 30, 11 h 30 et 17 h 40, et repartent dix minutes plus tard. Le trajet pour Boston coûte 2,20 $, celui pour Newbury 1,40 $. Les trains de marchandises sont fréquents.

Bureaux de la Western Union : pour une fraction du coût d'un appel longue distance, la Western Union peut envoyer un télégramme presque n'importe où en seulement quelques heures. Les télégrammes reçus sont livrés par de jeunes messagers à bicyclette, le meilleur d'entre eux étant Bobby Ashbourne, 14 ans, lequel connaît tous les raccourcis et toutes les impasses de la ville.

133 Commercial House

N°297 West Armitage Street

Autrefois taverne populaire pleine d'étudiants et de résidents, elle a été changée par son actuel propriétaire en boîte de nuit où viennent se produire des groupes de jazz. Aussi souvent que possible, le club produit les East-Town Five, un groupe noir, ou l'Arkham Swingtime Band, une bande d'étudiants de l'université. Si vous n'aimez pas danser, ne venez pas. L'admission coûte 1,50 $ par couple, boissons non comprises. Il a été décrété récemment par la police que les hommes et les femmes célibataires n'étaient pas admis ; ceux-ci se rencontrent donc fréquemment à l'extérieur pour former des couples temporaires afin d'échapper à la restriction. Ouvert du vendredi au samedi seulement, de 19 h 00 à minuit, moment où la police vient s'assurer que la boîte ferme.

Il est rare un samedi soir que la police n'arrête pas quelqu'un au Commercial House pour conduite tapageuse, lancer de pierres, errance, ou pire...

134 Chez tante Lucy

N°237 West Armitage Street

Des tabourets sont alignés le long d'un comptoir incurvé où sont servis poulets frits ou bœufs bouillis, sauce, haricots verts flasques et montagnes de purée dans de lourdes assiettes blanches. Voilà le fast-food de l'époque. Des tables sont disposées contre un des murs, mais le service n'est effectué qu'au comptoir. Le repas, sans la part de tarte, coûte 35 cents. Ouvert de 5 h 00 à 18 h 00, du lundi au vendredi.

135 Le Tilden Arms Hotel

N°179 West Armitage Street

Un hôtel décent à 2,25 $ la nuit pour une chambre avec salle de bain, et situé non loin de la gare. Il compte pas moins de trois étages. Pour conserver la chaleur pendant l'hiver et préserver la discipline pendant l'été, le gérant a fermé toutes les voies incendies. Oups.

Ed Dunlap

Âgé d'à peine trente ans, haut d'un mètre quatre-vingt, les cheveux couleur sable et présentant bien, Dunlap dit être un représentant en aspirateurs de Philadelphie. En vérité, c'est un agent des Mi-Go, venu à Arkham pour garder un œil sur le professeur Albert Wilmarth de l'université.

Ses bagages ne contiennent aucun modèle d'aspirateur mais certains des ustensiles utilisés pour l'ablation et la conservation des cerveaux humains.

Dunlap gare sa berline Studebaker derrière l'hôtel. Dans l'après-midi il lui arrive de conduire vers le nord de la ville, ne revenant pas avant que le soleil ne soit couché depuis longtemps. Il pourrait fort bien rencontrer les Mi-Go durant ces balades. Il désire également consulter la copie du Necronomicon de l'université ainsi que d'autres volumes presque aussi rares. A la bibliothèque il se fait passer pour un érudit en visite du nom d'Adrian Hennepeck afin d'obtenir la permission d'Armitage d'avoir accès aux livres. Les fungi veulent savoir ce que Wilmarth et Armitage ont appris sur le Mythe, mais ils ne veulent pas pour autant leur mettre la puce à l'oreille.

136 Kiosque à journaux

Angle sud-ouest entre Armitage et Garrison

Bien qu'il s'agisse d'un authentique kiosque avec journaux, magasines, bonbons et tabac, Ernie vend également des renseignements sur la pègre aux gens louches et à la police, ainsi que des publications « du genre de celles qu'aiment les hommes » sous le manteau à de plus respectables clients.

137 Musée de cire Sander

N°443 North Garrison Street

Le musée contient toutes les figures habituelles, de César et Cléopâtre à Charles Lindbergh. Il abrite également une chambre des horreurs – une guillotine à l'œuvre, une vierge de fer avec un occupant en piteux état, une sorcière enflammée, ainsi que dix victimes de brutalités bibliques des plus édifiantes.

Le contenu est mal éclairé mais se montre saisissant de réalisme. Le musée est généralement ouvert les samedis et les vacances, de 13 h 00 à 17 h 00, ainsi que tout le mois d'août, quand les gens de Boston viennent visiter la vallée et sont à l'affut de la moindre activité. L'entrée coûte 10 cents.

Pete Sander est plus un passionné qu'un homme d'affaires, et il gagne la majorité de son revenu en faisant des portraits photographiques et en peignant des enseignes. Si le gardien le souhaite, Sander pourrait utiliser de surprenantes techniques pour fabriquer ses poupées.



Roberta Henry

23 ans, reporter de *L'annonceur*

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	61

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	60 %
Bibliothèque	35 %
Conduite	60 %
Crédit	25 %
Écouter	40 %
Flatter une douairière	75 %
Flirt	70 %
Négociation	35 %
Persuasion	45 %
Photographie	15 %
Psychologie	25 %
S'habiller pour la circonstance	55 %
Taper à la machine	25 %
Trouver Objet Caché	45 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

138 Grafton Diner

N°106 West High Lane

Adjacent à la gare, cet endroit fournit un repas correct pour 35 cents. Après en avoir essayé la nourriture, néanmoins, les clients locaux ont tendance à aller chez Lucy. Le Grafton ouvre ses portes à 5 h 00 et les ferme à 19 h 00, sept jour sur sept (excepté pendant les vacances).

C'est le seul endroit en ville où manger le dimanche. Il sert principalement les vagabonds ou ceux qui n'ont pas l'équipement pour se préparer à manger. Peut être bondé le dimanche matin.

139 Propriétés des chemins de fer

La zone autour des voies et le long du fleuve est remplie de petits entrepôts, de lieux de stockage, d'une vieille citerne et de wagons de marchandises remisés. Des clochards s'y arrêtent parfois pour la nuit, défiant les gardiens des chemins de fer qui sont notoirement violents.

Quartier 2 : le centre-ville

Le centre-ville est plus vallonné que le quartier nord. Bien que le terrain monte depuis le fleuve en direction du nord, on peut trouver des cuvettes et des crêtes au fil de cette ascension. Le square de la ville est l'endroit le plus plat du centre-ville.

C'est au nord de Curwen Street que se trouve ce quartier densément construit et surtout résidentiel, et peuplé essentiellement par les classes pauvres. Les maisons longeant le terrain communal (le square de la ville) sur les côtés nord et est sont de majestueux manoirs, tandis que les demeures derrière elles, coiffées de pignons et de toits à deux pentes et construites aux environs de 1820, appartiennent à des familles plus modestes et sont serrées les unes contre les autres. L'asile d'Arkham était à l'origine une immense maison double géorgienne construite par les frères Pickering, Paul et Thomas junior, en 1822.

La plupart des services publiques d'Arkham sont situés sur les côtés ouest et sud du terrain communal. Ils comprennent l'hôtel de ville, le tribunal, le poste de police et la caserne des pompiers. La plupart de ces bâtiments furent construits au milieu du dix-huitième siècle dans un style classique avec de grandes colonnes et des frontons; certains se sont vus ajouter d'autres ailes par la suite. L'hôtel de ville est un édifice de trois étages, de conception géorgienne ou néo-fédéraliste tardive. Des membres de professions libérales, particulièrement des hommes de loi et des garants de cautions judiciaires, se trouvent ici, côtoyant les deux banques principales d'Arkham.

Le terrain communal est entouré sur ses autres côtés par de grandes et impressionnantes maisons fédéralistes construites au début du dix-neuvième siècle. Beaucoup ont été divisées et transformées en appartements ou en pensions.

Une petite zone le long de Garrison Street présente de bons restaurants et toutes sortes de divertissements pour la famille. Cet endroit se montre très animé les soirs de weekends, chose rare à Arkham.

Peabody Avenue, Fish Street et Federal Street sont bordées de petites boutiques et d'ateliers, faisant de l'endroit une des zones les plus sales et les plus malodorantes d'Arkham. Quelques marchés et restaurants locaux peuvent aussi y être trouvés. Plusieurs filatures abandonnées pourrissent au bord du fleuve.

201 Asile d'Arkham

N°225 East Derby Street

Cette institution, partiellement soutenue par des fonds d'Etat, se situe à la limite de la ville. Pour les patients qui payent, lesquels constituent la grande majorité des revenus de l'asile, les chances de guérison sont de 45 % par année. Les indigents, bien que bénéficiant de soins appropriés, ne reçoivent que peu de thérapie; les chances annuelles de guérison pour un pauvre sont de 20 %. Les soins normaux pour un patient interné coûtent 110 $ par mois. Avec ses cinquante lits, l'asile d'Arkham est la plus grande institution de ce genre entre Boston et Portland (dans le Maine).

Le Dr Eric Hardstrom, homme travailleur sinon brillant, dirige l'endroit et partage ses obligations avec deux autres médecins. Une équipe de douze infirmières et aides soignantes ainsi qu'un homme chargé de la maintenance travaillent sous leurs ordres. On trouve également de petits laboratoires pathologiques et cliniques. Un certain nombre de docteurs du comté sont considérés comme appartenant à l'équipe de l'asile.

L'endroit utilise les soins psychiatriques modernes. Bien que le parc soit entouré de hautes grilles et que les fenêtres du bâtiment soient hérissées de barreaux; les sangles et les camisoles sont rarement utilisées. Somnifères et euphorisants, régimes diététiques, culture physique, hydrothérapie et chocs électriques sont fréquemment prescrits.

Parmi les indigents hébergés dans les services au sous-sol se trouve quelqu'un qui n'a pu être identifié. Le jeune homme a été trouvé errant dans les rues de Kingsport vers noël en 1922, frappé d'amnésie (lire la nouvelle de Lovecraft *Le festival*). Plusieurs traitements ont été tentés ; l'estimable copie du Necronomicon de la bibliothèque a même été empruntée quand le patient a fait référence au livre dans un de ses délires. Hélas, l'autoriser à utiliser le terrible volume n'a pas permis de restaurer son équilibre ou sa mémoire.

202 Fleetwood Diner

N°715 Dyer Street

Un restaurant pour ouvriers doté de sept tabourets de bar et de six isoloirs en bois. Les petits déjeuners sont notables, et les hommes doivent souvent faire la queue pour avoir le leur. Ouvert de 4 h 00 à 14 h 00, du lundi au samedi.

203 Arrêt de bus pour Innsmouth

N°705 Dyer Street

Aucune salle d'attente ni bureau, juste un vieux panneau. Le bus gris-sale fait le trajet entre Arkham, Innsmouth et Newburyport. Le voyage reliant Arkham à Innsmouth coûte 40 cents, le bus partant d'Arkham à 8 h 00 et 21 h 00 ou d'Innsmouth à 7 h 00 et 20 h 00, et dure une demi-heure.

Le trajet entre Innsmouth et Newburyport coûte 60 cents, le bus partant d'Innsmouth pour Newburyport à 9 h 00 et 18 h 00 et de Newburyport pour Innsmouth à 10 h 00 et 19 h 00. Le voyage dure 35 minutes.

Joe Sargent conduit le bus. Une calvitie précoce, de petites oreilles, des mains partiellement palmées et des doigts de pieds écartés le désignent comme un de ceux possédant la « marque d'Innsmouth » et dont on ne parle qu'à demi-mots.

204 Dr Heinrich T. Muelhig

N°157 East Curwin Street

Muelhig a étudié avec Freud puis Jung avant d'immigrer aux États-Unis après la Guerre mondiale. Chez ceux au courant de ses compétences, sa réputation est immense ; pourtant, son bureau est discret et il n'accepte aucun patient qui ne lui ait été envoyé par un médecin diplômé, la psychanalyse n'ayant aucun statut médical officiel dans le Massachusetts.

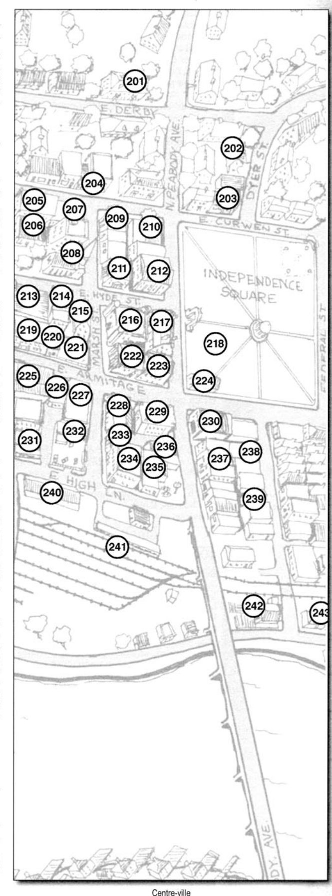
Muelhig a relevé un certain nombres de faits reliés au Mythe et se rapportant à la zone d'Arkham, lesquels pourraient intéresser des investigateurs ou se montrer utiles pour une aventure donnée. Bien que le docteur refuse de compromettre la confidentialité qui le lie à ses patients, il pourrait être capable de fournir quelques informations. Si un cambriolage était plus qu'envisagé, ses dossiers révèleraient bien sûr les faits en question.

Statistiques
Psychanalyse 70 %

205 Kenneth Heath, détective privé

N°136 East Curwen Street

Heath, 34 ans, ancien inspecteur de la police de New York City, loue ce bureau en devanture ainsi que l'appartement au dessus.



Centre-ville

Le guide d'Arkham



Kenneth Heath

34 ans, privé

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	68

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	40 %
Bibliothèque	35 %
Comptabilité	20 %
Conduite	45 %
Crédit	35 %
Criminalistique	65 %
Droit	25 %
Échecs	40 %
Écouter	45 %
Médecine légale	15 %
Métier : méthodes policières	55 %
Monter une planque	65 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Négociation	65 %
Persuasion	45 %
Photographie	30 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	50 %
Sciences formelles : balistique	20 %
Sciences humaines :	
- Histoire	30 %
- Linguistique	20 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

- Gourdin 65 %
  dégâts 1D6
- Revolver .38 (dans un holster d'épaule) 75 %
  dégâts 1D10

Trois ans auparavant, alors qu'il tentait d'empêcher le braquage d'une banque, il perdit quatre doigts à la main gauche à cause d'un tir de fusil à pompe et y gagna une pension d'invalidité. Il retourna ainsi à Arkham avec sa femme, Madeline, originaire de là-bas, et y ouvrit sa propre affaire.

Heath est étonnamment peu musclé et porte des lunettes à montures d'acier. Loin du stéréotype de Sam Spade, c'est un criminologue scientifique et un intellectuel. Il évite les missions d'"espionnage d'épouses s'il en a les moyens, préférant se concentrer sur des problèmes plus intrigants. Il travaille en particulier sur un cas précis depuis 1926 : le corps d'un étudiant de Miskatonic fut découvert flottant dans le fleuve quelques jours après halloween. Les preuves semblent relier ce crime à un autre, similaire, sur lequel il avait enquêté des années auparavant dans le coin de Red Hook à Brooklin. Concernant le cas de Miskatonic, la police a été dépassée et a conclu que l'étudiant était tombé, ivre mort, dans le fleuve et qu'il s'était noyé. Ses parents le considérant comme une personne ne buvant jamais d'alcool, ils refusèrent cette explication. Heath a jusque là réussi à relier le jeune homme à un culte local et des plus discrets, à propos duquel il n'a pu apprendre grand chose, mais il sait être patient, et il reste plusieurs années avant qu'il n'y ait prescription.

Heath connaît bien les opérations de contrebande du Trèfle chanceux, mais puisque personne ne semble s'en préoccuper, il préfère ne pas s'en mêler. En fait, il possède dans un des tiroirs de son bureau une bouteille de whisky de contrebande que Bobby Sills vient tout juste de lui donner.

Heath peut être engagé pour 10 $ par jour plus les frais. Il possède sa propre voiture, une Chevrolet modèle sport.

206 Rotary Club

N°650 North Garrison Street

Cette organisation caritative se voue aux bonnes actions envers la communauté. Il s'agit là d'un groupe plus actif que la Chambre de Commerce, et ses membres tendent à être plus jeunes et à avoir moins d'argent. Pour les rejoindre, un sponsor doit être trouvé. L'appartenance au club coûte 20 $ par an, augmentant une seule fois le score de Crédit de 1D6 %. Être membre implique un engagement de douze heures par mois en réunions et œuvres de charité.

207 Dr Sinderwald, chirurgien esthétique

N°568 Marsh Street

Médecin diplômé et pratiquant réputé, Garrison Sinderwald pourrait mener une chirurgie réparatrice si un investigateur en avait un jour besoin. La dissimulation des petites cicatrices faciales commence à 50 $ mais un travail important peut atteindre plusieurs milliers de dollars.

Sinderwald a d'énormes dettes de jeu auprès de personnes louches qui lui demandent des faveurs en retour : le traitement de blessures que le gang ne souhaiterait pas voir éventées, par exemple, ou plus récemment la modification du visage d'un ami du milieu bostonien. Sinderwald est terrifié par ces activités criminelles mais il sent qu'il n'a pas d'autre choix.

Statistiques

Chirurgie du visage	75 %
Jeu	25 %

208 Asbury M.E. Church

N°640 Marsh Street

« M.E. » signifie Méthodiste-Épiscopale. Elle fut fondée par « Bishop » (« évêque ») Asbury (avec une centaine d'autres à peu près à la même époque) en 1789. La structure originale en bois brûla en 1815 et fut remplacée l'année suivante par l'actuelle construction de briques. Ses archives ne contiennent donc que des documents datant d'après cette date.

Le Dr Ezekiel Wallace, le pasteur, a lancé un avertissement depuis son pupitre contre toute tentation de rejoindre une des églises d'Innsmouth.

Statistiques

Connaissance d'Innsmouth	35 %

209 Agence de crédits Diamant

N°682 Marsh Street

Les trois boules de cuivres posées au dessus de la porte d'entrée de cet établissement établissent sa fonction. Un objet laissé en gage dans cette boutique devra être réclamé sous 60 jours en payant une marge de 20 % aux crédits Diamant. Si personne ne vient le récupérer, il sera mis en vente pour trois fois le prix auquel il avait été cédé, sinon plus. Randle Wade, le propriétaire et le seul employé, recèle parfois des objets pour des voleurs de sa connaissance.

210 Bee's Diner

N°332 East Curwen Street

Reçoit de nombreux employés de bureau à l'heure du déjeuner. L'établissement propose une succulente glace au sirop d'érable au printemps et d'excellents potages aux fruits de mer tout au long de l'année. Ouvert de 6 h 00 à 14 h 00, du lundi au vendredi.

211 Bibliothèque municipale d'Arkham

N°630 Marsh Street

Soutenue financièrement essentiellement par des donations privées, la bibliothèque municipale d'Arkham a été fondée en 1845 par des citoyens philanthropes soucieux d'améliorer le

niveau intellectuel de la communauté. Les horaires d'ouverture vont de 11 h 00 à 19 h 00, du lundi au vendredi, et de 10 h 00 à 14 h 00 le samedi. Cette bibliothèque de prêt de qualité et ses 180 000 volumes sont pourtant éclipsés par la collection massive de l'université.

Dans ses rayonnages se trouvent les *Cthulhu dans le Necronomicon* et *Une plongée dans les formes du Mythe au sein des dernières sociétés primitives, avec références spécifiques au texte de R'lyeh* de Shrewsbury (voir paragraphe 623 pour les détails). Mal rangé derrière d'autres ouvrages se trouve le *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de la Nouvelle Angleterre* du révérend Ward Phillips, trouvable via un test réussi de Bibliothèque.

Une copie du controversé *Azathoth et autres poèmes* de Edward Derby est conservée dans le bureau de la bibliothécaire. Bien que l'ouvrage soit disponible à la demande, Ellen Whitmarsh, 57 ans et vieille fille, jette un regard noir à quiconque demande le recueil de poèmes.

712 Tribunal & prison

N°666 North Peabody Avenue

Ce bâtiment de pierres construit en 1910 contient deux salles d'audience (l'une d'elles étant le domaine du juge municipal Keezar Randall), les archives de procès remontant jusqu'au dix-neuvième siècle (les compte-rendus plus anciens se trouvent dans la Société des historiens d'Arkham), des bureaux ainsi que la prison municipale.

Toutes les archives publiques peuvent être examinées par n'importe quel citoyen de 8 h 00 à midi et de 13 h 00 à 17 h 00, du lundi au vendredi. La cour municipale s'occupe de toutes sortes de méfaits, procès et félonies mineures, mais les crimes majeurs ainsi que les procès impliquant plus de 500 $ de dommages et intérêts sont envoyés au comté de Salem ou à la cour d'assise.

La cour de Salem s'occupe également d'enregistrer et de se prononcer sur les testaments, les changements de nom, les adoptions et les annulations de mariage. Les dossiers d'adoption sont scellés par la cour et ne peuvent être réouverts par la suite, pas même par l'adopté.

Des investigateurs souhaitant une autorisation de la cour pour une exhumation, une assignation à mettre à disposition des comptes bancaires, des documents d'affaires ou des fichiers de police, ou bien pour obtenir une incarcération ou une libération doivent commencer par contacter le juge Randall, lequel peut transmettre ou non leur demande vers une cour de comté ou d'état pour délibération, et peut se voir ou non forcé par un appel (ceux qui font appel ne sont guère populaires auprès du juge en question).

Des investigateurs arrêtés pourraient paraître devant lui. C'est un homme aux cheveux blancs, âgé de presque 80 ans, et qui dispense la justice un peu à la façon dont un étudiant se nourrit – comme il l'entend. Les affaires graves sont envoyées à Salem pour être examinées, mais Randall est l'autorité absolue sur les histoires plus petites pour lesquelles il use surtout de son intuition. Il préfère les mères de famille ne trahissant pas leur rôle traditionnel, les étudiants se montrant respectueux et bien habillés et tous ceux possédant le nom d'une vieille famille d'Arkham. Il déteste les intellectuels chevelus et les femmes coiffées à la garçonne, et peut se montrer particulièrement insultant envers les immigrés et les membres des minorités. Quand il est de mauvaise humeur, personne ne parvient à le calmer, bien que certains avocats aient une forte influence sur lui, notamment E. E. Saltonstall senior.



Le juge Randall

Selon l'infraction, Randall peut aller jusqu'à condamner un accusé à 60 jours de prison et 500 $ d'amende.

Originaire d'Aylesbury, l'avocat Lee E. Craig représente les intérêts légaux de la ville. Âgé de 41 ans, c'est un ancien étudiant d'Harvard avec des racines dans le Tennesse et qui fonctionne comme un genre de procureur de district, offrant ses conseils, s'occupant de poursuivre des délits mineurs et défendant Arkham contre les rares procès qui lui sont intentés. Lui et Randall se sont affrontés à maintes reprises et Craig – encouragé par un grand sens de l'éthique – envisage d'adresser une plainte officiel au Barreau. S'il venait à le faire, Randall finirait par démissionner. Des investigateurs dans une situation légale délicate pourraient trouver en Craig un allié de valeur. Les avocats défendant les indigents ou les handicapés sont choisis parmi ceux du comté. La charge n'étant pas rémunérée, Randall a dernièrement pris beaucoup de plaisir à désigner le jeune Ed Cassidy, un peu trop arrogant, pour le plus de cas possibles ; Cassidy est un autre nom sur la liste grandissante des ennemis du juge.



713 Telenews Cinema

N°552 North Garrison Street

Une grosse mappemonde bleue signale le tout dernier cinéma d'Arkham. Le manager préfère les classiques, les documentaires ou toute autre œuvre se conformant à la maxime inscrite à l'entrée : « Instruit et divertit ».

Les bandes d'actualités sont remises à jour continuellement ; des indices cthuloïdes pourraient d'ailleurs surgir dans un film apparemment anodin sur les primitifs de Nouvelle Guinée. Deux dessins animés sont projetés ici tous les vendredis et samedis. L'entrée coûte 15 cents pour les adultes, 6 pour les enfants. Ouvert de 18 h 00 à 21 h 00, du lundi au vendredi, de midi à 23 h 00 le samedi, et de 13 h 00 à 17 h 00 le dimanche. Séance spéciale pour les enfants le samedi après-midi.

714 Première banque d'Arkham

N°150 East Hyde Street

Insérée dans la communauté depuis des générations, il n'est pas inhabituel pour cette banque d'accorder de généreuses extensions


Le maire Peabody

de crédits à ses clients, pour peu que l'emprunteur ait bon caractère et fasse tout son possible pour rembourser ; jamais ils ne dépouillent un ami ou un voisin de ses biens, une politique admirable qui entraînera la fermeture de la banque en 1933.

Comptes épargne et comptes courants peuvent y être obtenus. Les horaires vont de 10 h 00 à 15 h 00, du lundi au jeudi, et jusqu'à 17 h 00 le vendredi.

Utilisez la base suivante pour estimer les chances d'y obtenir un prêt : auto 20 %, personnel 20 %, commercial 30 %, sur la valeur immobilière 30 %.

215-A Bertrand Chambers, avocat

N°589 Marsh Street

Homme mince doté de cheveux clairsemés et d'une moustache bien dessinée, Chambers est âgé de 38 ans et est originaire de New York City. Personne ne sait pourquoi il est venu ouvrir une boutique à Arkham, mais la police suspecte un lien avec les hommes d'O'Bannion. Chambers est un gars peu scrupuleux qui défend certains criminels locaux avec une vigueur et une ingéniosité inhabituelles. Il n'a aucun scrupule à faire payer le prix fort à des clients sans rapport avec la pègre.

215-B Agence fédérale de garants

N°589 1/2 Marsh Street, à l'étage

Ce petit bureau est une des branches d'une plus grande compagnie basée à Boston. L'agence peut fournir une caution à un investigateur mais ce dernier devra fournir 10 % de la somme en argent ou autres valeurs sûres – un bien immobilier, une automobile, etc. Après le procès, le garant récupère des intérêts en plus de la caution totale, à un taux de 20 % par année.

216 Armurerie de la garde du Massachusetts

N°560 Marsh Street

La Garde nationale est équipée et entraînée de la même façon que l'U.S. Army, mais est sous le commandement individuel des gouverneurs d'états. La plupart des membres de la compagnie d'infanterie B d'Arkham sont des résidents du comté d'Essex. La compagnie B est le premier bataillon de l'ancien 23e régiments de volontaires du Massachusetts, reconstitué depuis la Première Guerre mondiale.

Une fois par mois ses membres mettent leur uniforme et se rendent à l'armurerie pour un entraînement obligatoire. La plupart s'exercent tous les étés au camp d'état de la Garde nationale. La compagnie est largement en sous-effectifs ; seuls 56 soldats utilisent actuellement ses équipements. Commandant ces hommes se trouve le colonel William Hathorne, 55 ans. Son officier exécutif est le lieutenant-colonel Aubrey Bridgeton, 48 ans. Le major Charles Hart est responsable de l'armement stocké à l'armurerie ainsi que du parc motorisé. Enfin, on trouve généralement deux ou trois lieutenants présents sur les lieux. Le sergent Groat est directement responsable du parc motorisé et garde les clés des deux énormes camions de l'unité. La motorisation ne sera pas achevée avant la fin de la Deuxième Guerre mondiale.

Soigneusement rangés derrière un coffre de béton armé (FOR 80) se trouvent 120 fusils à culasse mobile calibre .30-06, graissés et rangés, ainsi que 12000 cartouches, 150 baïonnettes, dix pistolets automatiques calibre .45 (graissés et rangés) avec leurs 500 balles, 24 grenades à

fragmentation M11A1 avec détonateur bouchon, une mitrailleuse Browning M1917 calibre .50 montée sur tripode et refroidie à l'eau (graissée et rangée) avec 5000 cartouches perce-armure, deux mortiers de 762 (graissés et rangés) avec 24 obus d'entraînement chaque, 4 téléphones de terrain avec presque 6 kilomètres de fil, et 20 casques de tranchées de 56 et 57 cm seulement.

Des tentes, une cantine de terrain dans un petit chariot, du matériel médical et d'autres éléments sont stockés dans l'armurerie, mais pas dans le coffre aux armes.

217 Hôtel de ville

N°551 North Peabody Avenue

Ce grand bâtiment de briques, construit en 1901, abrite les bureaux administratifs de la ville. Les horaires d'ouverture vont de 8 h 00 à midi et de 13 h 00 à 17 h 00, du lundi au vendredi.

- **Bureau du maire** : le poste étant un travail à temps partiel, le maire n'y est qu'une heure par jour (10 % de chances de tomber sur lui). Frappez d'abord, puis essayez d'ouvrir. Il n'a pas de secrétaire, mais des messages peuvent être laissés à Janet Larkin.

- **Salle publique** : le maire de 51 ans Joseph Peabody retrouve en session ouverte les élus municipaux les second et quatrième mercredis de chaque mois. Ici les politiques sont débattues et décidées en public (le sujet des zones est actuellement le sujet de houleux débats. Jusqu'à présent la plupart des villes américaines n'avaient pas de lois différenciant les zones urbaines – une usine pouvait raisonnablement être construite au beau milieu d'un quartier résidentiel).

- **Bureau de l'administrateur municipal** : après que les élus et le maire aient délibéré, l'administrateur doit faire quelque chose de sensé à partir de leurs décisions souvent bizarres en tenant compte de tout ce qu'ils ont oublié en chemin. Darrell Slocum, 37 ans, est le véritable chef du gouvernement de la municipalité, et est payé presque 5000 $

par an pour son travail à plein temps. Il ne sait pas que sa femme appartient à l'assemblée maléfique des sorcières.

- **Bureau de la secrétaire de mairie**: là où l'administrateur doit créer une politique efficace, la secrétaire de mairie se charge de trouver des moyens efficaces pour la mettre en œuvre et surveiller son application. Janet Larkin, 38 ans, est l'actuelle détentrice de ce poste.

Les archives suivantes sont ouvertes au public : actes notariés, actes de transferts, recensements locaux, licences de commerces, certificats de naissances/décès/mariages locaux, documents de recrutements militaires des années 1917-1919, dossiers fiscaux, budgets et dépenses municipales ainsi que d'autres documents au choix du gardien, le tout remontant jusqu'au dix-neuvième siècle.

L'immatriculation des véhicules est l'affaire de l'état, les locaux du service étant installés à Boston.

- **Bureau de l'ingénieur mairie** : contient divers rapports d'inspection, jugements ou procès-verbaux (1) de permis et schémas de construction remontant jusqu'en 1891, (2) des systèmes de traitement des eaux et des égouts d'Arkham, (3) des conduites de gaz, (4) des lignes électriques, (5) des rues, trottoirs, ponts et digues du fleuve Miskatonic, (6) des parcs, (7) des écoles et bureaux et autres propriétés de la ville. Le classement des documents n'est généralement pas des plus clairs, mais le personnel fera tout son possible pour aider un citoyen.

- **Bureau du répartiteur** : ce dernier détermine le montant de la taxe de propriété, de la valeur d'un bien immobilier, collecte les taxes et sors l'argent selon le bon-vouloir des élus municipaux. Toutes les transactions monétaires sont dûment enregistrées et consultables par le public.

- **Conseil d'établissement** : se réunit une fois par mois. La plupart des gens d'Arkham sont d'accord sur ce qu'est l'école et sur ce qu'il faut faire à son sujet – les questions politiques à ce sujet sont donc tombées terriblement bas, comme déterminer si la chasse aux œufs de pâque est perverse et anti-chrétienne.

218 Square de l'Indépendance (le terrain communal)

Ouvert officiellement en 1797, le Square de l'Indépendance est une vaste étendue verte de près de quatre hectares qui est la propriété des citoyens d'Arkham. Elle a remplacé le vieux terrain d'entraînement militaire du sud du fleuve, lequel fut cédé à l'université Miskatonic.

Le square est entouré par une grille de fer de près d'un mètre cinquante de haut. L'entrée officielle, une arche massive soi-disant conçue par l'architecte de Salem Samuel McIntyre, se trouve sur Peabody Avenue et fait face à l'hôtel de ville. Le terrain communal (ainsi que tout le monde l'appelle) sert d'aire de pique-nique et de lieu de rassemblement. On y trouve un kiosque à musique ainsi qu'un diamant de baseball. C'est le site des fêtes de l'hiver, du 4 juillet, de Thanksgiving, du jour des anciens (si le temps le permet) et d'autres célébrations, observances et assemblées, ainsi que du festival estival annuel du Jour des Pères fondateurs.

219 Crawford's Restaurant

Coin nord-est du croisement entre Garrison et Armitage

Spécialisé dans les gigantesques repas de huit ou dix plats, Crawford et le restaurant le plus cher de la ville. Un homme pourrait aller jusqu'à payer 5 $ pour souper ici, même si peu d'Arkhamites voient là un acte raisonnable.

Crawford est à cet endroit depuis la Guerre civile, et le menu n'a que peu changé depuis cette époque. Pour les passionnés d'histoires, une plaque de bronze signale la table où le général Sheridan s'est installé une fois. Ouvert de 17 h 00 à 20 h 30, du jeudi au samedi.

220 Billards Art

N°139 East Armitage Street

Cette sordide salle de billard du coin nord est un lieu où viennent traîner beaucoup d'hommes, principalement des voyous des rues. Quelques membres de l'équipe universitaire de football peuvent aussi y être trouvés en dépit du fait que Art soit bien au delà des limites de l'école. Par le passé, des bagarres et des échauffourées entre les Rocks et les 'Finns ont éclaté ici, et des gangsters locaux viennent encore y tuer le temps. Ouvert de midi à 21 h 00, du lundi au samedi.

221 Chantier de démolition

Coin nord-ouest du croisement entre Marsh et Armitage

Un vieux bâtiment à deux étages, ravagé par les flammes l'été dernier, est peu à peu démantelé par une équipe d'ouvriers. Le propriétaire des lieux n'a pas encore d'idées pour sa reconstruction, offrant ainsi au gardien la chance d'y créer quelque chose de significatif.

222 Compagnie du gaz d'Arkham

N°235 Armitage Street

Cet endroit vend du gaz naturel aux particuliers et aux industries voulant se chauffer, ainsi que des cuisinières à gaz et des équipements permettant à des fours à charbon de fonctionner au gaz, carburant plus sûr, plus efficace et tout aussi naturel. La compagnie n'est pas considérée comme appartenant aux services de la ville et ses comptes ne sont donc pas ouverts au public.



Luther Harden

44 ans, dur mais juste

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	65 %
Bibliothèque	25 %
Conduite	50 %
Discrétion	45 %
Droit	35 %
Écouter	65 %
Persuasion	45 %
Premiers soins	55 %
Psychologie	65 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	75 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	55 %

223 Compagnie du téléphone d'Arkham

N°345 East Armitage Street

Entretient les lignes, gère les factures et recrute les opérateurs – on ne compose en effet pas de numéro à Arkham, un opérateur se charge de changer manuellement les fiches pour chaque appel effectué. Avec un test réussi de Baratin, un investigateur peut obtenir la facture de téléphone d'un suspect ou glaner des informations auprès d'un opérateur venant de finir son service.

224 Compagnie des tramways d'Arkham

N°404 East Armitage Street

Les tramways sont des trains électriques avançant sur des rails posés à même le sol des rues. Ils tirent leur énergie de câbles spéciaux suspendus en hauteur.

La course coûte 5 cents plus un penny par changement (nécessaire pour passer d'une ligne à une autre). Ces derniers sont plus facilement effectués à la station principale, au dépôt de la Boston & Maine ou dans le quartier marchand. Les tramways fonctionnent de 5 h 30 à 19 h 00 les jours de semaine et jusqu'à 21 h 00 le vendredi et samedi. Il n'y a aucun service le dimanche. Selon le moment de la journée, un tramway passe toutes les cinq ou toutes les quinze minutes.

Les lignes interurbaines qui reliaient autrefois Arkham à Boston et au reste de la Côte Est furent abandonnées plusieurs années auparavant. Toutefois, les rails et les aiguillages existent encore et fonctionneraient si on leur fournissait du courant et des câbles intacts.

225 Théâtre Amherst

N°480 North Garrison Street

Bien plus récent que le Manley, le Amherst se voue à la projection de films parlants, une décision des plus profitables ; il ne produit plus le moindre vaudeville.

Le théâtre est ouvert de 13 h 00 à 23 h 00, tous les jours, mais ferme pour Noël, pour le réveillon du Nouvel-an et pour Pâques.

Les films majeurs cette année ont été *Le cirque* (Charlie Chaplin), *Une fille dans chaque port* (Victor McLaglen) et *Les nouvelles vierges* (Joan Crawford). En 1929, les films les plus marquants incluront *Noix de coco* (Les Marx Brothers), *Chantage* (Alfred Hitchcock), *Bulldog Drummond* (Ronald Coleman), *Le masque de fer* (Douglas Fairbanks Senior) et *Le Virginien* (Gary Cooper).

226 Dennison's Ice Cream Emporium

N°148 East Armitage Street

L'endroit est propre et décoré dans un style « café français » un peu vieillot. C'est le lieu favori de quiconque a 5 cents à mettre dans un cornet à deux boules, 3 cents pour une seule. Ouvert de 11 h 00 à 19 h 00, de l'après-midi de pâques jusqu'aux premières baisses de température annonçant l'hiver. Fermé le dimanche, comme tous les établissements décents, mais ouvert pendant les vacances.

227 Marché du quartier nord

N°467 Marsh Street

La viande et les autres produits ont ici plus mauvaise mine que chez Benson, et sont aussi plus chers. D'un autre côté, cette boutique est ouverte jusqu'à 21 h 00, six jours par semaine. Le propriétaire, Robert Czyenck, est membre de l'assemblée maléfique des sorcières. Ouvert de 8 h 00 à 21 h 00, du lundi au samedi.

228 Poste de police d'Arkham

N°302 East Armitage Street

Toujours ouvert. Arkham possède en guise de force de police un commissaire, un capitaine, trois inspecteurs détenant le rang officiel de lieutenants, trois sergents et entre 15 et 20 agents. Les finances ne permettent que rarement à Nichols le luxe d'une équipe complète. Il existe aussi une réserve de police constituée principalement d'agents à la retraite et de militaires, lesquels peuvent rejoindre les rangs en cas d'urgence.

Selon la partie de la ville, les agents patrouillent seuls ou par paires. Ils communiquent avec le commissariat à intervalles réguliers en utilisant les cabines téléphoniques de la police (fermées à clefs) qui sont installées de façon systématique à travers la ville. Les voitures de police ne sont pas utilisées pour les patrouilles, mais les officiers en ont plusieurs à disposition pour pouvoir intervenir rapidement en cas de problème.

En général, seul un officier de service est réveillé et disponible au poste entre minuit et 6 h 00, excepté les nuits de vendredi et de samedi, où plusieurs hommes restent en faction pour s'assurer que les nuisances cessent à une heure raisonnable.

Dans les faits, les sergents décident de la disposition des troupes à chaque heure de la journée et n'apparaissent que rarement dans les rues, excepté sur la scène d'un crime. Le département possède trois voitures (l'une d'entre elles servant de véhicule permanent au commissaire) et deux motos. Aucune n'a de radio.

Les officiers armés portent des revolvers de calibre 45 fournis par le département, considérés par le commissaire Nichols comme les plus petites armes de poings susceptibles de stopper un homme en colère. Les pistolets, les fusils et les deux mitraillettes (acquises durant la Grande Peur rouge de 1919-1920) du département, à utiliser en cas d'émeutes, sont conservés dans des armoires fermées à clefs.



Le commissaire Nichols

Une cellule de détention pour les hommes et une autre pour les femmes se tiennent prêtes à l'arrière du bâtiment, mais la véritable prison et ses six cellules se trouvent en fait au sous-sol du tribunal. En 1935, un procès couronné de succès concernant la mort d'un prisonnier forcera la ville à construire une prison reliée à un nouveau poste de police.

Arkham n'a aucune politique concernant les armes dissimulées, tout citoyen adulte ayant le droit d'en posséder une. Au fil des années, néanmoins, Nichols a accumulé un certain nombre d'armes confisquées. Il les garde dans son bureau, dans un coffre désormais rempli à ras-bord. De temps à autre il ouvre le compartiment et sourit en pensant au nombre de criminels qui ne peuvent plus utiliser ces engins.

Commissaire Asa Nichols

Âgé de 61 ans, marié, il vit sur High Street avec sa femme Orrette. C'est un homme ayant bon fond, d'une autre époque, et qui n'est pas pleinement conscient des changements advenus dans Arkham depuis la guerre. Il serait choqué de connaître l'étendue du crime organisé dans sa ville et de la corruption au sein de son propre département. Nichols appartient au Club de tir, au Rotary et aux Maçons.

Capitaine William Keats

Dans la course pour devenir commissaire après le départ de Nichols, cet homme de 49 ans est l'officier exécutif et l'administrateur du poste. Il a une petite idée de la nature du crime organisé à Arkham mais n'a jamais eu vent d'une quelconque implication policière. Pour autant, Keats n'est pas fondamentalement honnête: après s'être assuré de sa propre sécurité, il pourrait fort bien choisir de toucher sa propre part du gâteau.

Chef inspecteur Luther Harden

Quarante-quatre ans, célibataire, dur à cuir, irascible et présent sur les scènes de presque tous les crimes importants ayant eu lieu à Arkham ces vingt-trois dernières années.

Inspecteur Harrigan

Affable et sympathique jeune homme, il est la star de l'équipe amatrice locale de rugby et est aussi honnête que les jours sont longs.

Sergent typique

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	16
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	33 %
Conduite (voiture, moto)	55 %
Discrétion	15 %
Droit	30 %
Écouter	45 %
Persuasion	40 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	55 %
Se cacher	25 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

- Bagarre 75 %
  dégâts 1D3+4
- Arts martiaux (lutte) 75 %
  dégâts spéciaux
- Matraque 85 %
  dégâts 1D6+4
- Revolver .45 65 %
  dégâts 1D10+2

Agent typique

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme	29 %
Conduite (voiture, moto)	50 %
Discrétion	05 %
Droit	15 %
Écouter	35 %
Persuasion	25 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	35 %
Se cacher	15 %
Trouver Objet Caché	30 %

Attaques

- Bagarre 65 %
  dégâts 1D3+2
- Arts martiaux (lutte) 45 %
  dégâts spéciaux
- Matraque 55 %
  dégâts 1D6+2
- Revolver .45 45 %
  dégâts 1D10+2

Mickey Harrigan

32 ans, bon flic

APP	13	Prestance	65 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	45 %
Bibliothèque	25 %
Conduite	55 %
Crédit	40 %
Discrétion	15 %
Droit	30 %
Écouter	50 %
Menotter un suspect	55 %
Négociation	55 %
Persuasion	43 %
Photographie	22 %
Pister	20 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	45 %
Rentrer dans la mêlée	78 %
Se cacher	15 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

- Bagarre 60 %
  dégâts 1D3+4
- Arts martiaux (lutte) 60 %
  dégâts spéciaux
- Matraque 65 %
  dégâts 1D6+4
- Revolver .45 65 %
  dégâts 1D10+2



Ray Stuckey

Flic corrompu

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	60 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	35 %
Conduite	45 %
Crédit	35 %
Discrétion	20 %
Droit	25 %
Écouter	50 %
Jouer au stud à 5 cartes	49 %
Menotter un suspect	45 %
Négociation	45 %
Persuasion	40 %
Photographie	12 %
Pister	15 %
Premiers soins	30 %
Psychologie	60 %
Se cacher	29 %
S'assurer un bénéfice personnel	40 %
Trouver Objet Caché	50 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	65 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	55 %
• Matraque dégâts 1D6+2	50 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	55 %

Inspecteur Stuckey

Plus vieux de quelques années que Harrigan, Stuckey travaille avec le gang de O'Bannion contre des pots-de-vin, ce qui ne l'empêche pas d'être un policier compétent pour tout ce qui ne touche pas à la pègre.

229 Bureau de poste des États-Unis

N°487 North Peabody Avenue

Seule extension du pouvoir fédéral à Arkham. Le directeur en est Eli Whittaker, 61 ans. Les postiers entament le tri du courrier à 4 h 00 et doivent avoir commencé leur ronde à 6 h 00. Il n'y a pas de distribution le samedi, mais le courrier des postes restantes est trié ce jour-là. Les guichets postaux sont ouverts de 9 h 00 à 16 h 00, du lundi au vendredi, et sont fermés pour Pâques, le 4 juillet, Noël et le Jour de l'an. Les boîtes aux lettres sont toujours accessibles.

230 Caserne de pompiers

N°418 East Armitage Street

Le rez-de-chaussée contient cinq camions (un avec une échelle à crochet, un autre avec une pompe, deux avec une lance à incendie et le dernier avec un extincteur chimique).

Neuf pompiers dorment généralement à l'étage. Arkham a des accords réciproques de lutte contre les incendies avec Salem et d'autres villes de la région. Le chef des pompiers est Benijah Adams, 62 ans.

231 First National Grocery Store

N°422 North Garrison Street

Ce grand magasin d'alimentation appartient à une chaîne nationale. Le gérant en est Arthur Anderson, 37 ans, originaire de Philadelphie. La compagnie l'a transféré ici il y a environ un an, et lui et ses famille se plaisent à Arkham. Au delà du magasin lui-même, Anderson, en tant que gérant de district est aussi responsable des magasins de Kingsport et d'Insmouth la redoutée. Il rend visite aux deux endroits au moins une fois par mois et est parfaitement conscient de l'étrangeté d'Innsmouth.

232 Parc automobile Ballard

Coin nord-ouest du croisement entre High Lane et Peabody

Harvey Ballard a toujours 2D6 voitures d'occasion sur place, pour la vente ou la location, le prix dépendant du type de véhicule et de son état. Le coût d'une location va de 1,50 $ par jour pour une vieille ModelT à 5 $ pour une Packard rutilante.

Ballard a des relations chez les vendeurs de voitures de Boston. Sans frais pour le client, il



Harvey Ballard

peut s'arranger commercialement et faire livrer sa nouvelle voiture directement devant sa porte. Il est payé à la commission par les vendeurs à qui il fournit des clients.

Ballard ou son assistant sont généralement sur place de 9 h 00 à 16 h 00. Un écriteau sur la porte d'entrée de son minuscule bureau indique le numéro de téléphone du propriétaire.

En 1928, une Chevrolet ou une Ford modèle A neuves (toutes deux dotées de moteurs de 25 chevaux) peuvent s'acheter entre 400 et 700 $. Les Dodge, Hudson ou Buick à six cylindres avoisinent les 2000 $; la grosse Chrysler Imperial 80 atteint les 3500 $. Les Cadillac et Packard à huit cylindres coûtent au moins 6000 $, tandis que les Lincoln tournent autour des 4600-7400 $. Les Packard avec 39,2 chevaux sont les plus rapides d'entre toutes jusqu'à ce que les nouvelles Studebaker, avec leur prix maximal à 2500 $, commencent à apparaître avec leur moteur de 43 chevaux pouvant les mener à une vitesse avoisinant les 160 kilomètres/heure.

Pour l'investigateur porté sur les voitures, la nouvelle Dusenberg sortira le 1er décembre. Arborant un moteur doté de 256 chevaux, cet énorme véhicule a une vitesse plafond de 170 kilomètres/heure et une accélération imbattable. Le prix du seul châssis est de 8500 $; la carrosserie ajoute au moins 2500 $ au tout.

Ballard donne aussi des leçons de conduite. Un investigateur dont la compétence a un score inférieur à 50 % peut gagner 1D6 % (sans dépasser le seuil fatidique des 50 % bien sûr) après avoir suivi pendant deux semaines les cours d'Harvey. Il devra obtenir avec 1D100 un chiffre supérieur à celui de sa compétence Conduite pour obtenir le moindre bénéfice. Les cours ne peuvent être reconduits. Ils coûtent 10 $ en tout.

233 Arkham Edison

N°470 Marsh Street

Ici on peut ouvrir un compte ou payer sa facture d'électricité. Les archives et les documents ne sont pas accessibles au public.

234 Fond d'épargne de la vallée du Miskatonic

N°420 Marsh Street

Banque du Massachusetts ayant ouvert à Arkham en 1924. Aux clients économes, elle propose un livret dont les taux d'intérêts sont supérieurs d'un quart de pour-cent à ceux de la Première banque d'Arkham, mais tend à se montrer plus prompte à exiger un crédit impayé et à saisir les biens en cas de défaut. Ouverte de 10 h 00 à 15 h 00, du lundi au jeudi, et jusqu'à 17 h 30 le vendredi.

Utilisez la base suivante pour estimer les chances d'y obtenir un prêt: auto 25 %, personnel 05 %, commercial 40 %, sur la valeur immobilière 40 %.

235 Station essence Phillips 66

Coin nord-ouest du croisement entre High Lane et Peabody

Le gaz y est au même prix que chez le rival Esso mais le propriétaire, Abel Sykes, est plus amical. Il a une façon lente et précautionneuse de faire la conversation. Le service est honnête, poli et rapide. Ouvert de 7 h 00 à 18 h 00, du lundi au samedi.

Statistiques

Métier: mécanique	80 %
Réparations d'urgence	70 %

236 Compagnie des taxis d'Arkham

N°433 North Peabody Avenue

Selon la demande, il y a jusqu'à quatre taxis dans les rues de 6 h 00 à 22 h 00, sept jours sur sept. La compagnie a demandé de pouvoir fournir ses services 24h/24, mais les élus locaux hésitent, craignant que cela n'encourage les crimes et les comportements déviants. Deux stations de taxis existent, l'une juste devant les locaux de la compagnie et l'autre devant le kiosque à journaux au croisement de Garrison et de Main. Cette dernière possède une ligne téléphonique reliée directement aux bureaux de la compagnie. Au choix du gardien, d'autres lignes directes pourraient exister à l'hôpital Sainte Mary, à l'hôtel Miskatonic et dans d'autres lieux similaires.

Les demandes sont reçues par téléphone dans les bureaux miteux du premier étage, et les taxis sont envoyés directement depuis la station du dehors. Aucun véhicule n'a de radio; les émetteurs-récepteurs sont trop gros, trop chers et trop fragiles avant l'ère du transistor.

Les tarifs pour la ville sont forfaitaires: 25 cents aussi longtemps qu'aucun pont n'est franchi, 25 cents de plus chaque fois que c'est le cas, 25 cents tous les 1,5 kilomètres parcourus en dehors de la ville et 50 cents par heure d'attente. Un taxi et son chauffeur peuvent être engagés pour huit heures pour un tarif de 4 $ et la promesse d'un trajet de plus d'un dollar.

Gregory Dahlberg

Le gérant de la compagnie travaille lors du service de jour, six jours par semaine et est (à l'exception du propriétaire) le seul ayant la possibilité d'autoriser des investigateurs à consulter les registres des trajets des taxis ou les fichiers des employés. Dahlberg est bourru et totalement insensible à toute tentative de persuasion excepté si celle-ci est accompagnée d'un peu d'argent ou de la présence de la police. Lorsqu'un investigateur veut consulter les comptes de la compagnie, Dahlberg demande un dollar. Pour une seconde visite, il exige le double.

Les conducteurs avides de pourboires sont plus disposés à parler, que ce soit à l'arrêt ou dans le taxi directement.

237 Reliures Bunden

N°420 North Peabody Avenue

Le client principal de ce petit atelier est la presse de Miskatonic, laquelle publie quantités de monographies universitaires. Malcolm Bunden gère également un petit commerce d'impressions de luxe qui publie chaque année trois ou quatre éditions limitées, préparées et reliées à la main, et réservées à des souscripteurs.

238 Tattoos

N°443 Fish Street

Cet établissement occupe une étroite et terne devanture à l'hygiène douteuse. Tout investigateur réussissant un test de Sciences de la vie: pharmacologie ou de Sciences formelles: chimie remarquera parmi les nombreuses odeurs qu'un faible parfum d'opium s'attarde sur les lieux. Le propriétaire entre deux âges, Pin Liou, vit seul dans l'arrière-salle du bâtiment. De nombreux motifs de tatouages, la plupart dans des styles chinois ou japonais, décorent les murs de Liou. Un investigateur au regard perçant pourra apercevoir un Signe des Anciens mêlé à l'un des motifs. Si le gardien le souhaite, Pin Liou pourrait détenir des connaissances et des compétences utiles pour des investigateurs.

La porte n'est jamais fermée; M Pin semble présent jour et nuit. Quand les signes sont défavorables, il peut ne pas quitter son établissement pendant plusieurs semaines. Il arrive qu'une femme (mais en est-ce vraiment une ?), peut-être son épouse (et peut-être pas), vienne de Boston pour lui amener d'étranges livres et artefacts.

239 Matériaux de construction Sheehan

N°411 Fish Street

Possède tout un assortiment de matériel électrique, de plomberie et de toiture; pour trouver un stock plus vaste, il faudra se rendre à Boston. Fait des remises aux entrepreneurs bien connus. Certains équipements, comme



Pin Liou

Étranger dans une terre étrange

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	80 %
Écouter	70 %
Jeu	90 %
Mythe de Cthulhu	17 %
Persuasion	37 %
Psychologie	65 %
Sciences de la vie: pharmacologie	65 %
Sciences occultes	65 %
Se cacher	80 %
Tatoué à quatre épingles	65 %
Tatouage aux sept couleurs	85 %
Traitement du poison	45 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Cantonnais	35 %
Chinois mandarin	75 %
Coréen	40 %
Japonais	45 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3	75 %
• Arts martiaux (jujitsu) dégâts spéciaux	75 %

Sortilèges

Contacter un Profond, Terrible Malédiction d'Azathoth



Beatrice Allen

55 ans, démente

APP	06	Prestance	30 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	03	Volonté	15 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Attaques

- Bagarre & griffes 75 %
  dégâts 1D3+2
- Arts martiaux (lutte) 45 %
  dégâts spéciaux

Santé mentale: Beatrice est horriblement défigurée et coûte 1/1D4 SAN à ceux qui la voient.

les marteaux-piqueurs et les compresseurs, peuvent y être loués. Sheehan saura vous indiquer où trouver un bulldozer, une grue, un échafaudage, etc. Ouvert de 7 h 15 à 15 h 00, du lundi au samedi.

240 Penny Arcade

Coin nord-est du croisement entre High Lane et Garrison

Projecteurs à manivelles, machines à pinces, boxers mécaniques – tout cela pour seulement 1 cent l'essai. Quelques étudiants universitaires osant retomber en enfance traînent par ici, mais les clients ne sont globalement que des rustres du coin. Les 'Finns se rencontrent régulièrement ici. Ouvert de 16 h 00 (après que les collégiens soient sortis) à 22 h 00, du lundi au samedi.

241 Propriétés des chemins de fer

Des voies de garage, des wagons de marchandises vides, des hangars pleins d'équipements et les voies de passage des trains de la Boston & Maine remplissent ce bloc.

242 Scierie Adams

N°315 East Water Street

Vente de bois, en gros et au détail. Possède quelques pièces de bois dur et de bois de construction. De plus grosses commandes pourront mettre une semaine à être remplies. Ouvert de 8h00 à 16h00, du mardi au samedi.

243 Abattoirs

N°400 East Water Street

Bien qu'on puisse trouver quelques boucheries bovines et porcines indépendantes, cet établissement doté de pâturages et d'un grand entrepôt à crochets fournit la majorité de sa viande à la ville.

Quartier 3 : le quartier est

La partie la plus au nord du quartier est, située au dessus de Whateley Street, contient plusieurs maisons superbes dans le plus pure style géorgien. Celles-ci furent construites par les Derby, les Orne, les Pickman et les Pickering – ces marchands des mers qui formèrent la première aristocratie d'Arkham. La plupart de ces demeures, hélas, ont cessé d'être entretenues ; dans son ensemble, le quartier se révèle miteux et délabré, certains de ses composantes étant au-delà de toute réparation possible. De ces quelques anciennes familles d'Arkham, la plupart titubent désormais au bord de la ruine.

Les rues sont en briques, sont larges de 12 mètres et auraient bien besoin de réparations. Les racines ont fini par tellement déformer et soulever le pavement qu'il est plus confortable d'y marcher que d'y rouler.

Au sud de Whateley Street, le terrain descend doucement jusqu'au fleuve. Les maisons se font modestes et se resserrent, et les rues se font plus étroites. Les quelques nègres (terme préféré à l'époque par les personnes qu'il vise) d'Arkham vivent ici, entassés dans des ghettos comme tous les autres groupes – à l'exception bien sûr de la vieille majorité Wasp (White Anglo-Saxon Protestants). Certains mènent une vie agréable, quelques-uns sont même des citoyens populaires et respectés pouvant faire remonter leurs racines arkhamites jusqu'à avant 1788, date à laquelle l'Etat rendit illégal le commerce des esclaves. En tant que groupe, néanmoins, ils sont pauvres et se sentent perpétuellement dévisagés et méprisés.

Un certain nombre de petits commerces existe le long des rues Armitage et River. Des trains de fret traversent cet endroit jour et nuit. La dernière filature textile d'Arkham en opération, alimentée grâce à la vapeur, peut enfin y être trouvée.

301 La prisonnière du grenier

N°753 Noyes Street

Cette grande maison délabrée est la demeure de Mme Ellen Crawford, qui vit ici depuis la mort de son mari il y a 23 ans de cela. Mme. Crawford a enfermé dans le grenier sa sœur démente, Beatrice Allen, depuis des décennies, refusant de l'envoyer dans une institution et de révéler publiquement ce qu'elle considère comme une honteuse maladie. Elle déclara il y a longtemps que Beatrice était morte de la fièvre en Europe, mais le cercueil qui lui a été attribué dans le mausolée Allen de Christchurch Cemetery est vide.

Beatrice s'est échappée une fois, en 1919, et Mme Crawford croit qu'elle fut alors responsable d'un meurtre horrible par mutilation, lequel eut lieu au cour de ces six jours de disparition (la victime était un étudiant de l'université Miskatonic, et le crime n'a jamais été résolu). Deux jours après le drame, Beatrice reparut à la porte de derrière, au beau milieu de la nuit ; Mme Crawford l'a depuis gardée soigneusement enfermée.

Beatrice Allen

Âgée de 55 ans, elle est horrible à voir. Ses cheveux forment une masse grise et emmêlée. Ses yeux brûlent d'une flamme sauvage. Son visage est un hideux masque de cicatrices anciennes et de blessures plus récentes – dans ses plus sombres accès, en effet, Beatrice griffe son propre faciès et doit être régulièrement traitée avec des antiseptiques. Sa chambre dans le grenier est étriquée et crasseuse, et ses vêtements ne sont que rarement changés. Aussi souvent que possible, Mme Crawford garde sa sœur enchaînée par les poignets à un mur.

302 Maison des Pickering

N°698 Federal Street

Ce manoir fut construit en 1828 par le capitaine Thomas Pickering, un marchand des mers qui pilotait alors des bateaux au large du port de Kingsport. Bien que la rumeur fasse de lui un corsaire, Pickering commerça aussi beaucoup avec la côte sud-est de l'Asie et passa énormément de temps sur et dans les environs d'un continent Australien en plein développement. Une des chambres de sa demeure est en fait consacrée exclusivement à des artefacts d'aborigènes d'Australie, dont une hache de pierre qui porte les traces d'un Signe des Anciens gravé sur sa tête.

La maison fut décorée par la femme du capitaine, Ethel, et possède la plus belle collection de meubles anciens de l'époque coloniale de la ville. Un large assortiment d'objets en verre soufflé de la Nouvelle Angleterre sont exposés ici.

La maison des Pickering est gérée par la Société des historiens d'Arkham et est ouverte au public de 13 h 00 à 15 h 00, du jeudi au samedi. L'entrée est gratuite, mais faire la donation d'un dollar ou plus est un bon moyen d'entamer une conversation avec le guide bénévole, lequel peut même être un personnage influent.

303 Première église unitarienne d'Arkham

N°656 Federal Street

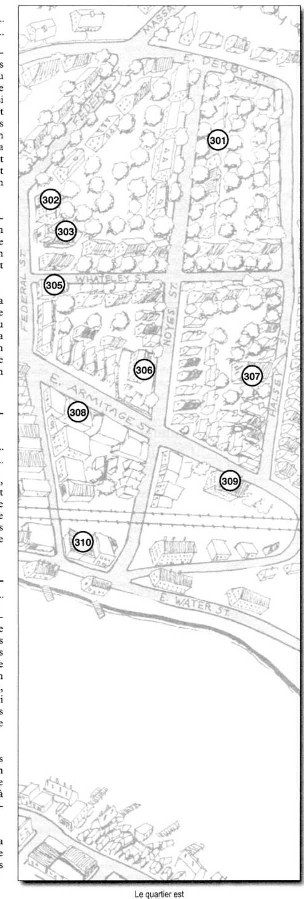
L'église et ses archives remontent à 1778, mais le bâtiment de briques actuel fut construit en 1975. Le Dr Willet Spencer est le ministre du culte et s'occupe de la grande bibliothèque de l'église. Parmi plusieurs volumes rares gardés sous clef se trouve une copie du *Livre de Dzyan.*

304 Melissa Thorne

Menant son commerce en dehors de sa propre maison et possédant une clientèle choisie et de qualité, Mme Thorne se considère plus comme une compagne à laquelle des hommes reconnaissants laissent des présents que comme une prostituée. Ses voisins, dont bien peu connaissant la vérité, la trouvent discrète, digne de confiance et charitable, et ne lui causent aucuns soucis. Elle compte de toutes façons un élu municipal et un officier de police parmi ses favoris.

Son mari a perdu au jeu leurs économies avant de mourir, la laissant avec une maison et pas grand-chose d'autre. Femme habituée à user de ses charmes, elle commença à emprunter. Puis, peu à peu, les prêts se changèrent en dons.

En 1935, un de ses clients préférés donnera son nom à une rue d'Arkham, une grande source de fierté pour elle lors des dernières années de sa vie.



Le quartier est



Melissa Thorne

32 ans, courtisane

APP	16	Prestance	80 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	64

Compétences

Baratin	55 %
Estimation	30 %
Flatterie	50 %
Flirt	65 %
Pratique artistique :	
- Chant	50 %
- Danse de l'éventail	45 %
- Shimmy	55 %
Psychologie	40 %
Séduction	70 %

Attaques

• Gifle dégâts 1D2-1	60 %
• Épingle à chapeau dégâts 1D4-1	40 %

305 Local du transformateur du quartier nord

N°606 Whateley Street

Ce transformateur contrôle la puissance électrique de la ville au nord du fleuve. Nul besoin de préciser que c'est un endroit dangereux protégé par une haute clôture. Une fois à l'intérieur, un investigateur doit réussir un test de Métier : électricité pour pouvoir couper le courant et plonger cette partie d'Arkham dans le noir. Une maladresse au test inflige 8D6 points de dégâts au bricoleur du dimanche.

306 École publique Martin

N°511 Noyes Street

Les enfants de 6 à 14 ans se retrouvent ici du premier lundi de septembre au dernier vendredi de mai.

307 Temple de l'église baptiste

N°571 Halsey Street

L'église noire d'Arkham. Une messe entraînante commence à 9h30 chaque dimanche matin.

308 Anderson's Chemical Supply

N°650 Armitage Street

La compagnie stocke une grande variété de liquides et poudres chimiques, y compris des acides. Un incendie dans ces lieux génèrerait des explosions et des fumées corrosives et toxiques. Ouvert de 8 h 00 à 17 h 00, du lundi au vendredi.

309 Filatures de laine d'Arkham

N°750 East Armitage Street

Victime d'une mauvaise gestion et d'équipements vétustes, cette entreprise mourante emploie quelques douzaines d'immigrés du quartier sud.

310 Maison de la glace

N°600 East Water Street

Le nombre de propriétaires de réfrigérateurs augmentant, ce commerce meurt lentement. Deux chariots tirés par des chevaux desservent désormais Arkham toute entière.

Quartier 4 : le quartier marchand

Cette bande étroite, constituée de deux blocs, est située assez bas sur un terrain plat près du fleuve. Presque 75 % des boutiques et magasins d'Arkham peuvent être trouvés ici, mais Church Street est l'artère la plus importante et Main ne possède qu'une influence secondaire. Les gens appellent généralement un tel endroit un « centre-ville », mais ils préfèrent ici dire qu'ils « vont au marchand », le centre-ville étant en fait le nom d'un autre quartier au nord du fleuve.

Les vieilles églises d'East Church et de West Church se trouvent ici, et plusieurs rangées de vieux entrepôts de style géorgien du dix-huitième siècle longent le fleuve. Ceux-ci restent la plupart du temps désaffectés, bien que l'un d'eux serve discrètement de dépôt aux contrebandiers.

Le cœur du quartier est le long bloc bordé par les rues Main, Garrison, Church et West, et où se dressent des alignements de bâtiments de briques de un à trois étages datant du début du dix-neuvième siècle.

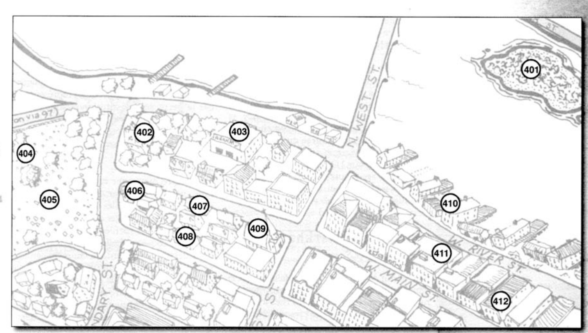
Church Street, de son croisement avec Main jusqu'à son croisement avec West, est pavée et ce depuis 1773. D'occasionnelles allées, à peine assez larges pour permettre à un conducteur de camion d'entrer et de sortir, donnent accès à des cours de service situées à l'arrière des échoppes. Ces endroits chaotiques sont le plus souvent remplis de cageots, de matériels de rangement et de machines hors d'état de fonctionnement mais trop chères pour être jetées.

River Street était autrefois terriblement encombrée par les entrepreneurs de chargement et de déchargement qui transféraient les marchandises entre les docks et les entrepôts, mais la bande entre Garrison et West est désormais laissée à l'abandon, les tonnes de détritus qui la jonchent exigeant pour passer des talents de conducteur émérite.

Les deux blocs d'entrepôts à l'est de Garrison Street, la plupart en bois, ont été il y a longtemps convertis en maisons de rapport ou d'habitation. La rue est ici plus propre, résultat des efforts de volontaires en 1926.

Les deux blocs commerçants à l'est de Garrison Street et au sud de Main Street sont composés de boutiques appartenant à des bâtiments plus anciens et moins impressionnants que ceux longeant Church Street. Beaucoup sont d'anciennes résidences densément peuplées. Le haut clocher géorgien de l'église de Christ Church domine l'horizon.

Le côté ouest du quartier est constitué de résidences plus anciennes, certaines se faisant presque immémoriales à l'approche de Boundary Street. Au nord du croisement de Boundary avec Church Street, la rue n'est plus éclairée, et au nord de son croisement avec Main Street, elle devient presque dépeuplée.



Quartier marchand

401 L'île inexplorée

Visible depuis le pont de Garrison Street, cette petite île inhabitée n'est presque jamais visitée. Elle est basse et marécageuse, et couverte de denses broussailles. Sur son côté est, visible depuis le pont, se trouve une série de pierres levées de couleur grise, couvertes de mousses verdâtres. Un autel, d'une substance similaire, repose au centre de roches plus petites.

On raconte que ces pierres sont aussi vieilles que les indiens. Des paysans superstitieux clament voir parfois la sorcière Keziah Mason et son familier Brown Jenkin rôder dans l'île. Le culte secret qui se retrouve dans la sombre vallée par-delà Meadow Hill pourrait aussi être lié à cet endroit.

Des charges pèsent sur un groupe d'étudiants de Miskatonic accusé d'avoir pratiqué sur l'île des meurtres rituels et impies d'animaux domestiques. Ces chiens et ces chats auraient été obtenus auprès d'une animalerie locale et auraient été tués lors du rite d'initiation bizarre d'une fraternité. Les noms des accusés sont conservés par la police.

402 L'Innommable

N°188 North Boundary Street

Il s'agit là d'un site d'émanations psychiques étranges. Quelque chose d'horrible a autrefois vécu et est mort dans le grenier de cette demeure, création d'un sorcier du dix-septième siècle ayant appartenu au culte secret d'Arkham. La chose semble pouvoir être ramenée à la vie par le simple fait de penser à elle ou d'en parler. Le crâne du monstre, enterré par Randolph Carter avec les restes de son squelette dans une tombe anonyme enfouie sous une stèle d'ardoise du Vieux cimetière boisé, était à moitié humain mais portait des cornes de dix centimètres sur le front.

La créature fut ramenée une dernière fois à la vie par Carter et son ami Joel Manton (paragraphe 407), tandis qu'ils étaient assis dans le cimetière à discuter de l'histoire du monstre.

Elle les poursuivit à travers Arkham pour les attaquer. Tous deux furent finalement retrouvés, après l'aube, errant sans but dans les environs de Meadow Hill. Bien qu'aucun d'eux ne put se souvenir précisément de leur assaillant, Manton le décrivit un jour comme étant « partout – de la gélatine – une substance gluante – et pourtant dotée de forme, de milliers de formes toutes si horribles que la mémoire ne pourrait les ramener. Il y avait des yeux et une tâche. C'était le gouffre – le maelström – l'ultime abomination. Carter, c'était l'Innommable ! ».

L'homme qui possédait la maison fut enterré en 1710 près de la stèle d'ardoise du Vieux cimetière boisé. La demeure fut laissée vide, la porte du grenier demeurant fermée. En dépit ou à cause des bruits étranges et des froissements provenant de l'endroit, personne n'osa y entrer. Peu de temps après, toutes les personnes d'un presbytère voisin furent atrocement assassinées.

En 1793, un garçon cherchant des preuves de l'existence de la chose devint inexplicablement fou après être entré seul dans la maison. En 1922, Randolph Carter et Joel Manton libèrent accidentellement la chose pour la deuxième fois.

Cette entité « innommable » est mentionnée dans le sixième livre sur les démons de Cotton Mather sous les termes : « la chose à l'œil terni, plus qu'une bête mais moins qu'un homme ». Cette entité, avant la mort de son gardien, est supposée avoir rôdé la nuit, regardant furtivement aux fenêtres des hommes ; une fois,



Le fantôme de Goody Fowler

INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Mvt.	10
Points de Vie	13
Impact	n.a.

Combat

- Siphoner le sang 99 %
  dégâts 1D3 CON

Sortilèges : aucun aujourd'hui, bien qu'elle ait autrefois maîtrisé de puissantes magies

Protection : aucune, mais immunisée à toutes les attaques non-magiques

Perte de SAN : 1/1D6 points

un cavalier des postes la vit même se faire poursuivre par un homme inconnu par-delà Meadow Hill.

La demeure est restée vacante depuis 1710, et est dans un état remarquable compte tenu de ces 200 ans et plus de négligence. Si quelqu'un venait à la rappeler, l'entité lui causerait une perte de 2/2D6+2 SAN et provoquerait automatiquement un choc psychologique pendant la durée duquel la chose poursuivrait sa victime affolée, la tailladant de ses cornes pour 1D4 points de dégâts et la frappant de ses sabots pour 1D2 points. Elle ne tuera que rarement sa cible mais pourra lui infliger des cicatrices permanentes.

403 Laiterie d'Arkham

N°559 West River Street

Elle fournit Arkham en produits laitiers frais et sains depuis presque cinquante ans. Une douzaine de livreurs parcourent les rues à 4 h 30 ; ces laitiers peuvent se révéler les utiles témoins d'étranges événements.

404 Hangman's Hill

Le plus haut point du Vieux cimetière boisé ; c'est sur cette colline que les citoyens d'Arkham pendirent la sorcière présumée, Goody Fowler, en 1704. La légende raconte que passer la nuit seul sur cette colline pendant la veille de mai ou halloween garantit une visite du fantôme de Goody.

Certains clament avoir tenté cet exploit et n'avoir rien aperçu. D'autres jurent avoir vu le spectre de la sorcière. Quelques-uns disent même lui avoir parlé. Certains ont fui en proie à la terreur et ont refusé de raconter ce qui s'était passé. Une poignée a disparu sans laisser d'autre trace qu'une étrange marque en forme de sabot, retrouvée le matin suivant. Elijah, le vieux tailleur de pierres (voir paragraphe 406) est le seul témoin vivant de ces événements.

Un investigateur tentant de veiller sur la colline rencontrera très certainement le fantôme de la sorcière défunte. Cette vision coûte 0/1D6 SAN. Un personnage choqué sera paralysé par la peur et incapable de bouger, laissant la vieille créature libre de l'étrangler lentement.

Le fantôme de Goody Fowler

Celui-ci semble toujours se condenser à partir d'une brume blanchâtre provenant du sommet de Hangman's Hill, le point culminant du Vieux cimetière boisé. Goody possède un visage maléfique et plissé et son corps est couvert d'un linceul. Pour attaquer, elle étend une main sur la gorge de sa victime afin de la maintenir, puis embroche son cœur à l'aide d'extensions ectoplasmiques des doigts de son autre main, se tenant de façon à ce que les jets de sang traversent la partie supérieure de son « corps ».

Goody n'apparaît qu'aux individus isolés. Les histoires disant qu'elle parle ou révèle des secrets sont des mensonges ; c'est une créature vicieuse seulement capable d'attaquer.

Chose inhabituelle, son attaque est physique ; elle boit le sang de sa victime, représenté ici par la perte de Constitution chaque round. Après avoir drainé la cible de sa CON, le fantôme de Goody jette le corps aux goules qui toujours attendent derrière elle, avant de se dématérialiser.

Ce spectre meurtrier est incorporel, et est donc insensible aux armes et aux attaques ordinaires. Les ustensiles doivent être enchantés pour pouvoir infliger des dégâts à sa forme matérialisée. Les sortilèges affectant le POU ou l'INT (ou éventuellement certains sortilèges défensifs) peuvent, au choix du gardien, se révéler efficaces contre elle. Sans une telle intervention magique, la poigne et l'attaque de Goody ne peuvent être interrompues à moins que l'investigateur ne parvienne à sauter par dessus la grille de fer qui longe le cimetière.

Pour chaque round où il subit des dommages, le fantôme de Goody a 50 % de chances de se dématérialiser. Il réapparaîtra au prochain halloween ou à la veille de mai suivante pour poursuivre ses prédations. S'il subit des dégâts mais ne se dématérialise pas, il s'éloigne de la cible pendant un round avant de renouveler son assaut.

Goody peut poursuivre une cible qui riposte ou bat en retraite, mais elle se dématérialisera une fois arrivé aux grilles de fer qui marquent la fin du cimetière.

Si un investigateur parvenait à la dématérialiser ou à la détruire, il devrait tout de même affronter les 2D6+2 goules tapies derrière les pierres tombales alentours – des entités qui n'ont aucun scrupule à attaquer des humains sur Hangman's Hill.

405 Le Vieux cimetière boisé

Ce terrain n'a pas été utilisé pendant des générations. La tombe la plus récente date de 1818. Un certain nombres de pierres portent des inscriptions du dix-septième siècle ; c'est dans une de celles-ci que Randolph Carter plaça les os qu'il trouva dans le grenier de la maison inoccupée (l'Innommable). La plus vieille tombe identifiable est celle d'Abigail Armitage et date de 1694.

Le cimetière tout entier est entouré d'une grille de fer délabrée de un mètre de haut.

L'endroit est dominé par un vieux saule dont l'énorme tronc tortueux a presque avalé une plaque d'ardoise aux inscriptions illisibles. Cette portion des rues Boundary et Aylesbury est dénuée de lampadaires. La nuit, le cimetière baigne dans le noir. Il est infesté de goules.


Elijah Potts

406 Elijah le tailleur de pierres

N°113 South Boundary Street

Dans les quatre-vingt ans, Elijah Potts taille des pierres tombales pour les morts d'Arkham depuis près de soixante ans. Il vit et travaille dans une maison décatie du dix-septième siècle sur Hill Street, de l'autre côté du cimetière. Plus jeune, il a sculpté les chapiteaux des colonnes de certains des bâtiments de l'université.

Elijah est parfaitement au courant des goules qui infestent l'endroit après la tombée de la nuit. Il ne les dérange pas et celles-ci en font autant envers lui. Il a également vu, à l'occasion, apparaître le fantôme de Goody Fowler sur Hangman's Hill les veilles de mai et les nuits d'halloween. Une fois, en 1901, il assista même au meurtre d'un homme qui avait l'intention de passer la nuit seul au sommet de la colline.

Assis sur les hauteurs, l'étranger de Boston attendait le fantôme. Il n'avait pas remarqué les formes sombres se glissant furtivement entre les pierres tombales, encerclant silencieusement la colline. Quand le spectre de Goody Fowler apparut, l'étranger fut frappé de terreur et tenta de s'enfuir, mais l'apparition se saisit de lui et l'étrangla de ses mains griffues. Après avoir bu son sang, elle jeta le corps aux goules qui le démembrèrent atrocement avant de le traîner jusque dans leur terrier pour festoyer.

Elijah contempla tout cela depuis sa fenêtre, incapable de bouger. Il n'en a jamais parlé à quiconque. La police, recherchant l'étranger, trouva des traces de sang au sommet de la colline et interrogea entre autres le vieux tailleur de pierres. Elijah déclara n'avoir rien vu. Le vieil homme est amical et raisonnablement causant sur la plupart des sujets, mais seules les plus terribles circonstances pourraient le pousser à mentionner les goules ou le fantôme de Goody Fowler. Sa SAN actuelle est seulement de 32 mais il est immunisé à de futures pertes induites par la vue des goules.

Statistiques

Histoires sur les vieilles familles d'Arkham	75 %
Mythe de Cthulhu	07 %
Sciences occultes	10 %

407 Bâtiment des écoles publiques

N°601 West Main Street

Un petit bâtiment, pratiquement abandonné aux équipements de maintenance et d'entretien. Joel Manton, 42 ans, est actuellement le surintendant des écoles d'Arkham, responsable essentiellement de la préparation du budget annuel et de la médiation entre les principaux, le conseil d'établissement et le bureau du répartiteur. Ancien ami du désormais disparu Randolph Carter, Manton est celui qui se tenait assis à ses côtés dans le Vieux cimetière boisé lorsque tous deux furent attaqué par la chose Innommable de la maison au 188 de North Boundary Street (paragraphe 402). Manton ne peut dire grand chose de son expérience, à moins d'être hypnotisé. Sa maison se situe au 180 West Lich Street.

408 École élémentaire Hubbard

N°622 West Church Street

Les enfants de 6 à 14 ans se retrouvent ici, du premier lundi de septembre au dernier vendredi de mai.

409 West Church

N°561 West Main Street

Cette église en bois fut bâtie en 1801, puis abandonnée en 1878 quand des gémissements se firent entendre en provenance du cercueil de Trisham Goddard. Goddard, un des anciens co-fondateurs de l'église, était mort en 1810 et son corps avait été inhumé sous le bâtiment. En dépit de son appartenance active à l'église, de nombreuses rumeurs le tenaient pour être un sorcier; quand une vive agitation se fit entendre depuis les profondeurs du cercueil de pierre quatre générations plus tard, la congrégation déjà en déshérence vota en hâte la fusion avec une église voisine avant de sceller son ancien lieu de culte.

410 Les docks

Le front de mer. Long, sombre et pourrissant: seuls les contrebandiers utilisent encore cet endroit. La rue située entre les docks et les entrepôts est pleine de déchets et de détritus et dénuée de tout éclairage, ressemblant d'avantage à une allée privée qu'à une rue publique. Quelques vagabonds viennent y chercher un endroit où dormir un moment.

411 Les vieux entrepôts

Partie nord de Main Street, depuis son croisement avec West jusqu'à celui avec Garrison.

Construits au début du dix-neuvième siècle, ces grands entrepôts de briques de style géorgien se dressent au bord du fleuve depuis près d'un siècle. La plupart sont abandonnés, bien que quelques commerces locaux puissent en



Danny O'Bannion

33 ans, parrain local

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	21

Compétences

Athlétisme	65 %
Baratin	75 %
Comptabilité	15 %
Conduite	35 %
Crédit	50 %
Discrétion	30 %
Écouter	35 %
Faire pression	65 %
Négociation	45 %
Psychologie	50 %
Trouver Objet Caché	45 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	55 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	35 %
• Gourdin dégâts 1D6+2	55 %
• Automatique .38 dégâts 1D10	40 %

utiliser un ou deux pour du stockage temporaire, de temps en temps. La Compagnie de fret du trèfle chanceux a récemment décidé d'en louer une importante portion.

Des marques d'érosion dues à l'eau peuvent être aperçues à un mètre cinquante au dessus du sol sur les côtés des bâtiments, souvenirs de l'inondation de 1888.

41Z Compagnie de fret du trèfle chanceux

N°200 West Main Street

Le Trèfle chanceux amènera votre marchandise où vous en avez besoin ou vous louera un camion pour 5 $ la journée si vous souhaitez le faire vous-même. La compagnie est également une couverture pour les opérations de contrebande à Arkham qu'O'Bannion a reprises à Joe Potrello. La partie avant des entrepôts est remplie de bureaux, laissant l'arrière disponible pour les marchandises, quelques camions et le matériel de maintenance. L'alcool de contrebande est amené par bateaux le long du fleuve et entreposé ici.

Potrello faisait venir la boisson par camion depuis Boston. L'augmentation du volume des ventes sous O'Bannion a nécessité une nouvelle approche. Les whiskeys et les scotchs sont désormais chargés sur de petites embarcations motorisées depuis un navire mouillant près de Kingsport (mais au-delà de la limite légale de vingt kilomètres). Au milieu de la nuit les embarcations retournent à l'estuaire du Miskatonic, au nord de Kingsport, dans le noir le plus complet et les lumières éteintes, et remontent en amont jusqu'à Arkham.

Peu avant la ville, ils coupent leurs moteurs et attendent que le prochain train de marchandises traverse. Dès que ce dernier s'approche, les bateaux profitent du bruit qu'il fait pour remonter le fleuve sans être entendus. Si tout se passe bien, ils atteignent les quais alors que le raffut des wagons résonne encore. Ils s'arriment et sont rapidement déchargés par un équipage posté là, lequel planque la boisson à l'arrière de l'entrepôt de la Compagnie de fret du trèfle chanceux.

L'alcool est ensuite redistribué aux gros détaillants tels que le bar clandestin du quartier nord et le grand magasin d'Arkham, qui à leur tour peuvent fournir de plus petits vendeurs. Grâce à quelques pots-de-vin distribués à une poignée d'officiers de police, cette routine fonctionne admirablement; Arkham est devenue le point de distribution de toutes les communautés alentours, y compris Aylesbury, Rowley, Ipswich, Newburyport et (en quantités surprenantes) Innsmouth.

O'Bannion emploie un grand nombre de contrebandiers en provenance des diverses populations immigrées, et recrute à l'occasion un nouveau gangster parmi les voyous irlandais locaux. Il lui arrive également de prêter de l'argent pour faire un peu plus de profit.

O'Bannion veut mettre Joe Potrello définitivement hors d'état. Arkham est trop petite pour un meurtre pur et simple, mais le gangster est persuadé qu'une occasion se présentera s'il sait se montrer suffisamment patient.

Danny O'Bannion

Le boss est âgé de 33 ans, mesure 1,80 mètres et est solidement bâti; il connaît pas mal de blagues et sait les raconter, et peut parler de n'importe quoi pendant des heures. Comparé à Joe Potrello, il est correctement éduqué et peut évoluer dans des milieux dans lesquels son rival n'aurait jamais pu pénétrer.

Né et élevé à Boston, c'est un Irlandais de troisième génération. Il porte des costumes faits sur mesure, possède sa propre automobile (la Packard noire si chère aux gangsters) et possède une suite au sommet du Timbleton Arms.

La façade charmante d'O'Bannion cache une personnalité brutale et froide qui se plaît à humilier et à détruire ceux qui croisent son chemin.

Il est souvent en dehors de la ville, généralement en affaires à Boston, négociant et ramenant de l'argent aux chefs de la pègre qui ont financé son installation dans la vallée du Miskatonic. Ceux-ci ont suffisamment confiance en lui pour se servir de ses bateaux afin de jeter certains corps un peu trop embarrassants à la mer.

O'Bannion s'arrange pour garder les mains propres et ne dirige personnellement que la compagnie de fret. Il ne s'implique que lorsque des actions délicates (comme la corruption de personnalités importantes) nécessitent ses talents. Hommes de mains et larbins se chargent du racket.

Bobby Sills

Second d'O'Bannion, Sills surveille tous les transports illégaux traversant Arkham. Bel homme, astucieux, Sills est en un sens plus exubérant que son patron, que ce soit dans sa façon de s'habiller ou de se comporter, et conduit une coûteuse berline Lincoln V-8.

Il s'occupe également des problèmes quotidiens concernant l'alcool, les jeux d'argent et les recouvrements. Aidé d'une brute ou deux, il rend visite aux débiteurs en retard pour tenter de les ramener sur le droit chemin. Administrer quelques gifles à une victime contribue généralement à une bonne compréhension mutuelle.

Sills se charge des crime nécessitant une touche de subtilité. C'est lui qui a assassiné un des hommes de main de Potrello quelques années auparavant.

Eddie Leery

Officier du Trèfle chanceux, cet immense brute se charge de calmer les chauffeurs et autres larbins, cassant doigts, bras et jambes quand le boss l'ordonne. Il supervise également les livraisons nocturnes en provenance de la limite des vingt kilomètres.

Meyer Golditz

Expert qui tient les livres de comptes pour l'alcool, les prêts et les autres rackets tenus par O'Bannion, mais aussi ceux de l'entité commerciale légale que constitue le Trèfle chanceux. C'est un homme nerveux, pointilleux sur les détails. Il possède un bureau à la compagnie de fret et loge à la pension de Mlle Clark.

Surveillant toutes les transactions financières, Golditz sait bien que ces criminels se volent autant entre eux qu'ils dépouillent les autres ; leur façon de faire des affaires l'encourage ainsi à prendre tout ce qu'il peut subtiliser et à ne pas faire dans la loyauté mal placée. Il rêve actuellement de voler 100 000 $ à O'Bannion pour commencer une nouvelle vie en Californie en tant que comptable à la Goldwyn ou à Universal – quelque part où traînent des tonnes de starlettes.

Cinq grosses brutes

Il y a suffisamment d'employés du Trèfle chanceux originaires de Boston pour suggérer qu'une force extérieure est en train de s'installer dans la vallée. Tous les employés sont des criminels ou ont des dispositions pour ce genre de métiers. D'autres peuvent venir de Boston en une heure.

413 Galerie d'art

N°451 West Main Street

Andreas ver Hoven vient de New York et a reçu une éducation en France. Il expose tout ce qu'il estime avoir du mérite. Étudiant en art contemporain américain, il détient une des dernières œuvres morbides de Pickman. Ver Hoven maintient un bon volume de ventes en exhibant ses collections à Boston.

C'est aussi un expert et un historien en art qui écrit occasionnellement pour *La gazette*. Il opère fréquemment des restaurations d'œuvres et, bien que ses méthodes un peu trop volontaires provoquent parfois des dégâts, a plusieurs fois révélé avec perspicacité un chef d'œuvre mineur caché derrière une peinture ordinaire.

Statistiques

Histoire de l'art	55 %
Restauration de tableaux	65 %

414-A Ace, alarmes et coffres

N°433 West Main Street

Cette compagnie installe des systèmes d'alarmes électriques anti-cambriolages dans les commerces et les maisons des particuliers pour 50 $ et plus.

Pour 1 $ de l'heure Richard Henry Ace peut envoyer un veilleur de confiance pour patrouiller dans une boutique ou une demeure, mais ses hommes ne sont pas tous de même qualité. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, il peut aussi embaucher un officier de la police d'Arkham, en dehors de son service, pour seulement 2 $ de l'heure.

Ace possède toutes sortes de casiers et de coffres à l'épreuve du feu, et peut installer des modèles résistant à des températures avoisinant les 1000 °C et d'une capacité pouvant aller jusqu'à 5 mètres cubes, avec des portes d'une FOR atteignant les 130.

Ace est le seul serrurier de la ville susceptible de venir à votre domicile en peu de temps, même la nuit.

414-B E. Parrington, armurier

N°433 1/2 West Main Street

Edward Parrington est un armurier talentueux capable de réparer ou de bidouiller toutes sortes d'armes à feu. Il peut même fabriquer des munitions à la demande du client, et plaisante parfois au sujet d'un certain « dingue qui est venu ici et a demandé 20 balles en argent solide, mais n'est jamais

Cinq grosses brutes

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	SAN	PdV
#1	14	14	12	12	11	35	13
#2	13	11	13	11	12	28	12
#3	16	12	14	10	10	33	15
#4	13	13	13	15	11	34	13
#5	12	16	12	12	92	7	14

Impact : +2

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	45 %
Conduite	55 %
Discrétion	55 %
Pickpocket	25 %
Se cacher	55 %
Trouver objet caché	55 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	75 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	70 %
• Gourdin dégâts 1D6+2	75 %
• Couteau dégâts 1D4+2+2	65 %
• Revolver .38 dégâts 1D10	75 %

Bobby Sills

Homme de main

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	22

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	55 %
Conduite	50 %
Crédit	40 %
Discrétion	60 %
Écouter	65 %
Négociation	45 %
Pickpocket	35 %
Psychologie	55 %
Se cacher	70 %
Trouver Objet Caché	45 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	55 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	35 %
• Gourdin dégâts 1D6+2	45 %
• Couteau dégâts 1D4+2+2	55 %
• Revolver .38 au nez retroussé dégâts 1D10	50 %

Meyer Golditz

L'homme qui en sait trop

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	14

Compétences

Athlétisme	30 %
Conduite	30 %
Comptabilité	81 %
Crédit	30 %
Discrétion	45 %
Droit	15 %
Négociation	25 %
Psychologie	35 %

Attaques

• Revolver .32 dégâts 1D8	20 %

Eddie Leery

Superviseur

APP	11	Prestance	55 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	17
Santé Mentale	33

Compétences

Athlétisme	55 %
Conduite	40 %
Crédit	20 %
Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Psychologie	10 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

Attaques

- Bagarre 70 %
  dégâts 1D3+4
- Arts martiaux (lutte) 75 %
  dégâts spéciaux
- Gourdin 90 %
  dégâts 1D6+4
- Couteau 80 %
  dégâts 1D4+2+4
- Revolver .45 40 %
  dégâts 1D10+2

revenu les chercher » (le calibre de ces balles est au choix du gardien). Il entrepose toutes sortes d'armes de poings, de fusils à pompe et de chasse, mais ne détient pas d'armes exotiques telles que des fusils à éléphants. Les demandes d'armes inhabituelles sont envoyées à Abercrombie & Fitch à Boston.

Parrington connaît bien des façons d'obtenir des armes automatiques et lourdes, illégales, mais ne se lancerait dans une activité aussi risquée que pour un autre membre du club de tir qui aurait un gros problème nécessitant l'usage de la force, des agitateurs communistes dans une usine par exemple.

Statistiques
Métier : machines-outils 45 %

Club de tir d'Arkham

Parrington est le président du club de tir aristocratique d'Arkham (l'appartenance coûte 50 $ par an et s'obtient sur invitation seulement), lequel se réunit souvent dans sa boutique. Asa Nichols, le chef de la police, est le trésorier cette année.

Les membres jouissent de l'usufruit illimité d'un stand de tir au nord-est de Meadow Hill et de l'invitation à un pique-nique estival et à une partie de chasse automnale. Chaque mois passé sur le stand avec un calibre particulier de pistolet, fusil à pompe ou de chasse donne à un investigateur une augmentation de 1D6 % dans la compétence correspondante, sans dépasser un maximum de 50 %.

415 Anderson, meubles et tapis

N°353 West Main Street

Vendeur de meubles, de carpettes et de draperies de qualité depuis 1869. Ben Anderson s'intéresse aux meubles anciens dont il fait collection (il possède notamment des secrétaires dotés de compartiments cachés).

Statistiques
Trouver un compartiment caché 73 %

416 École de danse Arthur Murray

N°333 West Main Street

Apprenez tous les pas à la dernière mode. Un cours de huit semaines coûte 20 $; à la fin de cette période un investigateur gagne Pratique artistique : danse de salon à 15 %. Les améliorations futures devront provenir de l'expérience.

417-A Animalerie

N°321 West Main Street

Chiots de race, perroquets et canaris et poissons tropicaux sont en vente ici, avec tout ce qu'il faut pour leur entretien. Cette nouvelle entreprise est tenue par un étranger du nom d'Albert Cunningham.

Celui-ci a récemment vendu plusieurs animaux domestiques avant de découvrir qu'ils avaient été utilisés comme sacrifice dans le rite d'initiation d'une fraternité. Les cérémonies étaient menées sur l'Île inexplorée au centre du fleuve.

La police fut avertie, les suspects arrêtés et Cunningham poursuit actuellement trois des familles impliquées en s'appuyant sur une clause obscure de la loi du Massachusetts sur les carrioles, destinée initialement à protéger les chevaux des mauvais traitements. Deux des familles à la défense, dont l'anonymat est protégé par la police, ont une grande influence au sein de la communauté. L'incident a donc été tu jusqu'à présent. Cunningham a été gentiment averti qu'il ne devait pas mentionner les noms des accusés en public – du moins pas avant la fin du procès ; la façon dont le vendeur gèrera cette affaire déterminera son avenir à Arkham.

Statistiques
Zoologie 40 %

417-B Magasin de musique Manelli

N°321 1/2 West Main Street

Pouvant garder ses prix à un niveau raisonnable grâce à un bail avantageux, Manelli vend beaucoup de partitions, d'enregistrements phonographiques, de pianos, de violons et de clarinettes ; les ukulélés sont en revanche en perte de faveur, même à Arkham. Alberto Manelli donne également des leçons de chant, toujours populaires parmi ceux ayant des aspirations aristocratiques.

Les chansons populaires de 1928 incluent « I can't give you anything but love » et « Makin' whoopee » ; en 1929, cherchez plutôt « Star dust », « Happy days are here again » et « Tiptoe through the tulips ».

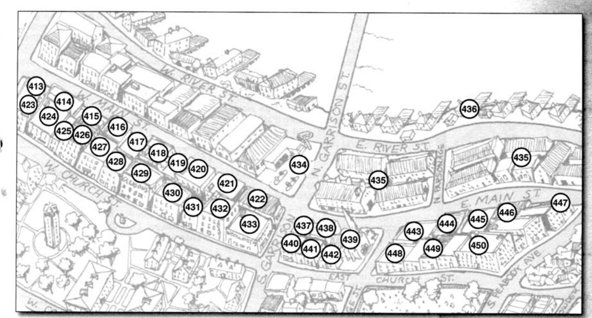
Alberto fut formé comme baryton en Italie, mais dut jeter son futur aux orties quand une histoire d'amour tragique le força à fuir le Vieux Continent. Il s'installa chez des parents à Arkham.

Flamboyant et exigeant envers ses étudiants, Manelli crie et hurle, casse des meubles, s'arrache les cheveux ou pousse des cris de joie tandis qu'il enseigne. Ses leçons bi-hebdomadaires coûtent un dollar de l'heure ; tous les six mois passés avec Manelli, un investigateur peut ajouter 1D6 % à sa compétence Pratique artistique : chant, jusqu'à un maximum de 50 %.

418 Tillinghast, curiosités et antiquités

N°261 West Main Street

Régi par George Tillinghast, jeune frère de Edwin le libraire. Bien qu'ils soient tous deux frères et membres de la Société des historiens d'Arkham et du Rotary, ils ne se sont pas adressés la parole depuis qu'ils se sont disputés la division des biens sur le testament de leur père.



Quartier marchand - section B

La collection de Tillinghast comprend plusieurs objets anciens de grande valeur.

Statistiques

Estimer un vieux meuble	75 %

419 Optométriste

N°237 West Main Street

Bernard Evans pratique des examens des yeux et prescrit des verres correcteurs. Il utilise en général pour cela un service optique de Boston mais pourrait retoucher des lentilles si des investigateurs en avaient besoin et s'ils pouvaient fournir le verre brut.

Statistiques

Calmer un patient	55 %
Optique appliquée	65 %
Sciences formelles : optique	35 %

420-A Horlogerie Malloy

N°205 West Main Street

John Malloy stocke et répare toutes sortes d'horloges et de montres. Âgé de 55 ans, il dirige cette boutique depuis 1911 et se montre avide collectionneur d'objets rares et anciens se rapportant à la mesure du temps. Chez lui se trouve une grosse horloge en forme de cercueils frappée d'étranges hiéroglyphes et munie de quatre poignées. Il l'a obtenue d'une collection privée mise aux enchères. Depuis douze ans il tente d'apprendre quelque chose sur cet objet, en vain.

420-B Radio Center

N°205 1/2 West Main Street

Détenu par Robert Valencia, 29 ans. Ce dernier vend radios, phonographes et disques mais répare et entretient aussi des postes de radio A.M. dans son arrière-boutique. Il possède d'ailleurs un grand poste émetteur-récepteur à ondes courtes. C'est un passionné enthousiaste qui n'est jamais las d'apprendre.

Statistiques

Fabrication de tubes radio	18 %
Métier : électricité	35 %

421-A Fenner Avery, marchand de tabac

N°185 West Main Street

Vend du tabac d'importation tel que l'excellent Balkan Sobranje mais aussi des marques locales, pour pipes et des cigares. Pour le protéger des jeunes un peu farceurs, le traditionnel indien de bois se dresse juste derrière la porte d'entrée.

421-B Walters, Instruments optiques et jouets

N°185 1/2 West Main Street

Timothy Walters, 42 ans, vend des appareils photo de qualité, des microscopes, des jumelles et des télescopes, ainsi que des modèles réduits de trains et de bateaux et des petits soldats superbement peints.

C'est un astronome amateur des plus actifs et un bon ami du professeur Billings de l'université. Son frère aîné, Harvey Walters, célèbre mystique et érudit de New York, lui rend parfois visite à Arkham, séjournant avec lui dans son appartement.

Un des télescopes de Walters est de conception étrange (un test réussi de Sciences formelles : physique ou astronomie permet de s'en rendre compte). Il l'acheta pour une bouchée de pain dans une enchère. Le manuscrit qui l'accompagnait (écrit en allemand) clamait que les lentilles étaient anormales, mais


Timothy Walters

lorsqu'il testa l'instrument son nouveau propriétaire ne constata rien d'inhabituel (il ne regarda en fait pas au bon endroit). Il le considère toute fois comme un objet de collection et ne le cèdera pas à moins de 50 $.

Photographe professionnel accompli, Walters a mis au point des techniques à base de glace carbonique, de grande valeur pour les astronomes, et pourrait être capable d'aider des investigateurs à saisir ce qu'il est généralement impossible de photographier.

Statistiques

Photographie	75 %
Observation astronomique	45 %
Sciences formelles : optique	55 %

422 Kroger's

Coin sud-ouest du croisement entre Main et Garrison

Boîtes de conserve de marque et aliments préemballés à prix réduit. Une des premières chaînes de magasins d'alimentation.

423 E. Waite, orfèvre

N°478 West Church Street

Waite vend au détail des bijoux d'argent et d'or, souvent sertis de pierres précieuses, et peut forger lui-même des montures. Il a monté une affaire parallèle avec le joailler Lazlo Caslius, Waite acquérant des gemmes chez Caselius et celui-ci lui commandant des montures.

Waite vint à Arkham depuis Innsmouth en 1918, Caselius lui prêtant une partie de l'argent pour qu'il puisse s'installer, et acceptant pour garantie certains des bijoux que l'orfèvre avait amené avec lui.

Waite tente toujours de régler sa dette et de récupérer les pièces dont il a dû se débarrasser. Nerveux, il craint que quelqu'un d'Innsmouth ne découvre qu'il a brisé la confiance de sa ville natale et montré ses biens à des étrangers. Il pourrait d'ailleurs bien porter déjà la marque d'Innsmouth : il n'a que 34 ans, et ses cheveux se font déjà rares.

424-A La boutique d'Hattie

N°388 West Church Street

Ce magasin a été ouvert en 1926 par la raffinée (bien que d'origine modeste) Hattie O'Brian de Boston. Mlle O'Brian a 42 ans. Elle remplit son commerce des dernières créations de la mode, sait y faire pour flatter sans en avoir l'air et a réussi à se faire accepter par Arkham toute-entière. Enfin, elle manie l'aiguille en experte.

424-B Caselius, bijouterie de qualité

N°388 1/2 West Church Street

Bijoux de bonne voire de coûteuse qualité, utilisant des montures pré-existantes ou créées pour l'occasion. Bien qu'il ne pratique guère ces temps ci, Lazlo Caselius est un tailleur expérimenté qui connaît bien la joaillerie ancienne d'Amérique et d'Europe. Dans ses pièces se trouvent quelques objets en or d'Innsmouth que le bijoutier a reçu en garantie de l'orfèvre, Waite.

Statistiques

Estimation de pierre précieuse 75 %

425 Pike, vêtements pour hommes

N°338 West Church Street

Habits pour hommes. Tous les costumes sont faits sur mesure. Possède également des tenues de chasse et d'équitation.

426 Grand magasin Gleason

N°310 West Church Street

Trois étages de vêtements, d'appareils, de fournitures, de livres, de jouets, d'outils, de literie, etc. Gleason propose des prix plus bas que dans n'importe quelle autre boutique d'Arkham en échange d'un service plus impersonnel. La compagnie possède un grand camion de livraison et un van de taille plus modeste.

427 Gilman, fournitures de bureau

N°298 West Church Street

Papeterie, stylos, crayons, fournitures de bureau, livres de comptes, machines à calculer, machines à écrire et autres objets.

428 Salon de beauté de Mlle Jenny

N°288 West Church Street

Dirigé par la volontaire Jenny Aberstrom et populaire auprès des plus jeunes femmes qui viennent s'y faire couper et coiffer les cheveux. Les barbiers de la ville, tous diplômés (et mâles) lui intentèrent un procès, en vain, pour se débarrasser de la concurrence qu'elle leur fait.

429 Magasin de chaussures de l'université

N°268 West Church Street

Chaussures pour hommes et pour femmes. Retouches dans l'arrière-boutique.

430-A Librairie Jaywil

N°224 West Church Street

Un grand magasin consacré aux nouvelles éditions et aux livres de cours, bien que Jaywil

possède également un service de commandes rapides avec des arrivages réguliers en provenance de fournisseurs d'Angleterre et d'Europe. Près de 7000 titres, portant sur quantités de sujets, sont en stocks. La majorité des affaires se traitent avec le corps enseignant et étudiant de l'université. Malvina Jaywil, 56 ans, est la propriétaire, bourrue mais d'une grande intelligence. une bibliophile incroyable. La boutique est ouverte de 8 h 30 à 17 h 30, heures de déjeuner comprises, du lundi au vendredi.

L'année 1928 a vu la publication de *Contrepoint* de Aldous Huxley et de *L'amant de lady Chatterley* de Lawrence (la censure concernant ce dernier inclue l'importation sur le territoire des États-Unis). En 1929, Jaywil proposera *L'adieu aux armes* d'Hemingway, *Le bruit et la fureur* de Faulkner et *Ange exilé, une histoire de la vie ensevelie* par Wolfe.

430-B La boutique du campus

N°224 1/2 West Church Street

Tout pour l'étudiant mâle supporter de Miskatonic – drapeaux, sweaters, blazers, chapeaux, bannières, écharpes aux couleurs de l'école, choppes à bière, papeterie stylisée, anneaux d'étudiant, et plus encore.

431 Confiserie Marsh

N°172 West Church Street

Des bonbons tout frais à la livre ou à la pièce peuvent être achetés ici; il y a même une fontaine à soda.

432 Sears-Roebuck, magasin de vente par correspondance

N°168 West Church Street

Mlle Henrietta Harrison, 41 ans, dirige cette petite devanture. Ce qu'il est impossible de trouver à Arkham peut être commandé chez Sears. Prévoyez 1D6 jours pour la livraison de petits objets, et 1D2 semaines pour les plus gros.

433 5&10 de Woolworth

N°110 West Church Street

Aucun objet dans cette boutique ne coûte plus de dix cents, y compris les produits d'entretien, les livres, les bonbons, les gobelets de la fontaine à sodas, le fil à coudre, les aiguilles, les décapsuleurs, etc.

434 Station service Esso

Coin nord-est du croisement entre Main et Garrison

L'essence y est au même prix que dans la station Phillips 66 de l'autre côté du Miskatonic, mais le service y est moins amical et l'endroit est plus sale. En dépit de cela, les performances mécaniques sont légèrement meilleures. Ouvert de 7 h 00 à 18 h 00, du lundi au samedi.

Statistiques

Métier : électricité	80 %
Métier : mécanique	82 %

435 Les vieux entrepôts

Partie nord de Main Street, depuis le croisement avec Peabody jusqu'à celui avec West

Construits au début du dix-neuvième siècle, ces grands entrepôts de briques de style géorgien se dressent au bord du fleuve depuis près d'un siècle. La plupart son abandonnés, bien que quelques commerces locaux puissent en utiliser un ou deux pour du stockage temporaire, de temps en temps. La Compagnie de fret du trèfle chanceux a récemment décidé d'en louer une importante portion.

Des marques d'érosion due à l'eau peuvent être aperçues à un mètre cinquante au dessus du sol sur les côtés de ces bâtiments, souvenirs de l'inondation de 1888.

436 Entrepôts est

Partie nord de River Street, depuis le croisement avec Garrison jusqu'à celui avec Peabody

Ces vieux entrepôts de bois ressemblent à leurs frères à l'ouest. Des années auparavant ils furent convertis en logements et en hospices, et sont restés tels quels. Des allées et des chemins biscornus courent entre les structures. Certaines de ces dernières ont été construites sur d'anciens quais, autrefois utilisés pour le déchargement de la laine et du coton destiné aux filatures.

437-A Kiosque à journaux

Coin sud-est du croisement entre Main et Garrison

Bien que les deux kiosques de la ville pratiquent globalement le même tarif, celui situé près du campus est plus grand et contient d'avantage de journaux en provenance de l'extérieur de l'état. Il stocke également un grand nombre de romans à l'eau de rose, d'aventures bon marché et de recueils de mots croisés, tous très populaires. Ouvert de 6 h 30 à 17 h 30, du lundi au samedi.

437-B Café Bell

N°132 East Main Street

Une salle à manger propre et accueillante proposant une cuisine au dessus de la moyenne : petit déjeuner entre 25 et 45 cents, déjeuner entre 50 et 60 cents. Des box confortables longent le mur du fond et la devanture, sans oublier le comptoir. Ouvert de 6 h 00 à 15 h 00, du lundi au vendredi.



Mlle Jenny

438 Markwil, fournitures de théâtre

N°148 East Main Street

Louez ou achetez un costume, et faites l'acquisition de maquillage de théâtre, de barbes postiches, de moustaches, de perruques, etc. Ben Woodward, qui possède et dirige la boutique, fait régulièrement des affaires avec les nombreuses productions amatrices du coin. Ses fournitures pour la scène incluent également des poudres aveuglantes, des brouillards chimiques et des toiles d'araignées en caoutchouc.

439 Église épiscopalienne de Christchurch

N°150 South Parsonage Street

Cette église fut fondée en 1792 mais l'actuelle structure de pierre abrite les pratiquants depuis l'année 1824. Le père Archibald Bishop est à la tête de cette congrégation prospère et satisfaite (suffisante pourrait-on dire).

440 Cafeteria de Church Street

Coin nord-est du croisement entre Church et Garrison

L'endroit le moins cher pour manger au sud du fleuve. Un repas médiocre peut y être obtenu pour à peine 15 cents. Ouvert de 5 h 00 à 14 h 00, du lundi au samedi.

441-A Bryant, apothicaire

N°135 East Church Street

Mather Bryant, 61 ans, gère cette boutique depuis près de quarante ans. La compétition avec le nouveau Walgreen's pourrait le mettre sur la paille, mais ses anciens clients lui restent fidèles.

Statistiques

Diagnostiquer un empoisonnement	55 %
Sciences de la vie : pharmacologie	80 %
Traiter un empoisonnement	75 %

441-B Boulangerie Taranowski

N°135 1/2 East Church Street

La seconde boulangerie de Taranowski, toujours aussi bonne. Viennoiseries et cafés à profusion. Ouverte de 5 h 00 à 14 h 00, du lundi au samedi, fermée le mercredi.

Sheila Torsten, une jeune femme massive de 22 ans, travaille ici. Sa famille et ses collègues ignorent qu'elle appartient à l'Assemblée maléfique (voir paragraphe 1007).

442 Boutique de souvenirs d'Arkham

N°195 East Church Street

Bibelots, céramique, papier à lettres fantaisie, jeux de mah-jong... Détenue et dirigée par la vieille et bienveillante Mme. Edith Winkler, laquelle vit juste au dessus. Femme charmante, elle est admirée par ses amis pour son courage tandis qu'elle poursuit les affaires que son mari a abandonnées en partant avec une petite traînée du quartier sud vingt ans auparavant.

Quand Mme. Winkler quittera cette vallée de larmes, le nouveau propriétaire de la boutique découvrira les corps d'un homme et d'une femme, victimes d'un empoisonnement au cyanure, enterrés au sous-sol.

443 Caleb Markham, serrurier

N°206 East Main Street

Natif d'Arkham et âgé de 48 ans, Markham fabrique des clefs, déverrouille des serrures, en vends et en installe. Il pose même de petits coffres muraux. Il se déplacera jusque chez vous, mais « p'tet pas avant trois-quat' jours ». C'est un homme honnête qui ne se livre jamais à des actes douteux ou illégaux, un expert capable d'ouvrir de vieux coffres et coffrets sans les endommager. Markham est aussi doté d'un tempérament féroce. Sa boutique est ouverte de 8 h 00 à midi, et de 13 h 00 à 17 h 00, du lundi au vendredi.

Statistiques

Métier : serrurerie	82 %

Opportunité d'emploi

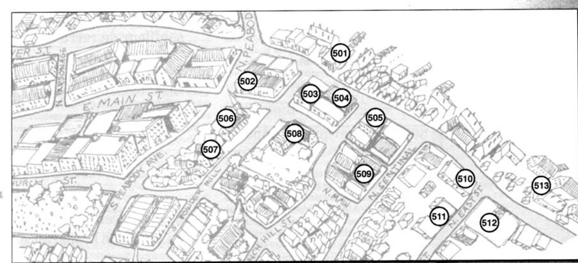
Markham recherche un apprenti. Un investigateur l'aidant pendant une période de six mois gagnera en conséquence les compétences suivantes : Comptabilité 1D6 %, Métier : serrurerie 2D6 % et Métier : mécanique 1D6 %. Six mois de travail supplémentaires augmenteront chacune des compétences d'un montant équivalent, sans dépasser un maximum de 50 % dans aucune d'entre elles.

Markham demande 50 heures de travail hebdomadaire à un employé, qu'il paye bien volontiers 25 $. Un apprenti manquant plus d'une poignée de jours sera proprement renvoyé.

444 Harden, livres d'occasion

N°226 East Main Street

Une boutique miteuse dotée d'une sélection banale de manuels usés, de romans bon marché et de tout un siècle de tracts religieux. Herbert Harden aime la lecture, mais n'a hélas aucun goût en la matière. Il y a 5 % de chance chaque demi-journée qu'un investigateur puisse y trouver un volume de quelque intérêt, et il s'agira 90 % du temps d'un livre de valeur



Quartier du fleuve

tel qu'une première édition signée de Dickens qu'un étudiant chanceux aura cédé pour 25 cents la semaine passée ; le reste du temps, la découverte sera constituée d'un tome mineur du Mythe que le fouineur désirait justement (ou n'avait pas tout du moins). Harden ne saura jamais ce qu'il vend et le laissera partir pour 1D100+10 cents.

445 B.F. Jones, quincailler

N°244 East Main Street

Écrous, vis en tous genres, outils, cordes, lampes torches, aimants, câbles, crochets, tuyaux, coupes-boulons, tout cela rassemblé dans un même endroit. Jones vend de la dynamite et des amorces aux clients de confiance, et certainement pas à ces « étrangers bizarres qui ne préparent rien de bon ».

446 Marché de Benton

N°276 East Main Street

Cet établissement immémorial tient toujours bien que le pauvre Jasper Benson, du haut de ses 61 ans, ait du mal à suivre son nouveau rival, le magasin Kroger's, sur le prix des boîtes de conserve.

447 Vêtements d'occasion

N°390 East Main Street

Boutique de vêtements de seconde main. Pour les investigateurs dans la misère ou les sages qui savent apprécier la valeur d'un dollar.

448 La caravane de Stewart

N°211 East Main Street

Détenue et dirigée par Gerald Stewart, 32 ans, cette boutique fournit ce qu'il faut aux aficionados du camping et de la randonnée, deux activités très en vogue depuis que le nombre de propriétaires de véhicules à moteur a augmenté. Vend aussi des tentes rangées dans de petites remorques.

449 F&M, trains et jouets

N°233 East Church Street

Addition relativement récente au quartier, F&M a ouvert en automne dernier, exposant trains électriques, bateaux en modèle réduit, biplans de papier, jeux d'échecs, poupées, jouets de bois et de métal, etc. Détenu et dirigé par le Québécois Dean Martelle et par l'Écossais Clell Flint.

450 Chelsea House Apartments

N°267 East Church Street

Cet immeuble est haut de deux étages et offre des appartements décents de quatre pièces avec salle de bain privative pour 65 $ par mois. Bobby Sills, lieutenant de Danny O'Bannion, habite au premier étage.

Quartier 5 : le quartier du fleuve

Cette partie de la ville repose partiellement sur la face nord de French Hill, laquelle descend en pente raide en direction du fleuve Miskatonic avant de s'aplanir vers River Street.

Les habitants au sud de River Street viennent pour la plupart du Canada français ou d'Europe de l'est, la population se faisant de plus en plus irlandaise au fur et à mesure que l'on monte sur la colline.

C'est là l'ancien quartier des affaires d'Arkham. Des points de vente immémoriaux se trouvent encore ici, comme le grand magasin d'Arkham.



Bert Arley

Nombre de talentueux commerçants, qu'ils soient nés ici ou qu'ils y soient venus, combinent lieu de vie et de vente sur place. Les maisons sont modestes, anciennes et s'entassent le long des rues. La plupart ont le dos tourné, leurs portes d'entrées s'ouvrant sur de petites cours ou des ruelles menant à leur tour aux rues principales.

501 Arley, barques et appâts

Au pied de French Hill Street

Bert Arley vous louera un bateau à rames ou un canoë pour 1 $ par jour, et vous lâchera toute une boîte de vers de terre en prime. Le courant sur le Miskatonic est généralement faible, surtout quand la marée y pénètre, et une petite promenade le long des eaux pourrait vous assurer une sortie des plus agréables. Ne vous approchez pas néanmoins de l'Île inexplorée et ne vous attardez pas trop longtemps près du vieil entrepôt loué par le Trèfle chanceux.

Arley loue d'ailleurs parfois des bateaux aux contrebandiers. Logeant dans sa cabane sur les docks, il est en effet parfaitement au courant de leurs activités.

Il y a peu de temps il louait des embarcations aux étudiants de l'université se rendant à l'Île inexplorée. Il n'avait jamais entendu parler des sacrifices d'animaux, mais il a tout de même été impliqué dans l'enquête de police.

502 Grand magasin d'Arkham

N°421 East Main Street

En dehors des marchandises habituelles, le grand magasin est aussi un des points de vente principaux de l'alcool fourni par le Trèfle chanceux. Certains petits distillateurs locaux l'approvisionnent en tonnelets de bière bien qu'en quantités limitées (la bière est bien moins profitable que le whisky, et plus pénible à acheminer) qui sont pour la plupart revendus (bien trop souvent) aux fraternités universitaires.

Rider Adams, le propriétaire, vend également des armes à feu, des munitions et de la dynamite. Aucune régulation n'existe concernant leur acquisition, bien que le stockage d'explosifs dans les limites de la ville soit régulé par un décret datant de 1866, date à laquelle un boulet de canon – souvenir du siège de Petersburg – explosa en emportant le manteau de cheminée, le conduit et le mur de la chambre à coucher de Eliot Olney. Le magasin est ouvert de 6 h 00 à 18 h 00, du lundi au samedi.

503 Imprimeries d'Arkham

N°106 North Powder Mill Street

Spécialisées dans les tracts, le papier à lettres, les cartes de visite, etc. Le service est rapide.

504 Gregor Weilder, souffleur de verre

N°191 North French Hill Street

Weilder amena son commerce avec lui en quittant l'Europe. Il avoisine les soixante ans, est massif et puissant, et parle avec un épais accent d'Europe de l'est. Il est marié et vit dans la partie arrière du bâtiment qui lui sert d'échoppe.

Statistiques

Souffler le verre	85 %

505 Foyer d'accueil du phare de l'espérance

N°608 East River Street

Œuvre de charité pour les plus démunis, une personne peut y résider jusqu'à ce qu'elle retrouve un emploi. Une chambre est réservée aux hommes et une autre aux femmes. La prière, le souper, une couverture et un lit de camp sont gracieusement fournis. Cela fait de l'endroit une bonne (à défaut d'être agréable) cachette, même si la police vient de temps à autres mener une inspection sur place pour y faire la rencontre des nouvelles têtes.

506 Église d'East Church

N°444 East Main Street

Cette structure de briques, construite en 1842, est la possession de l'université Miskatonic et sert de chapelle à l'école. Des services non-affiliés au protestantisme sont tenus tous les dimanches pour le corps étudiant.

507 Hospice d'Eleanor Peabody

South Powder Mill Street

Il s'agit d'une maison de charité pour les personnes âgées et démunies, fondée grâce aux donations de feu Eleanor Peabody.

508 Lycée public d'Arkham East

N°550 East Main Street

Le premier lycée d'Arkham. Le principal Eldon Jenkin, 55 ans, applique une discipline stricte à des élèves dont les origines ethniques sont pour le moins variées. Le nom de l'équipe de l'école est « Les mousquetaires ». East fut fondé en 1902 et entretient une brûlante rivalité avec le lycée public d'Arkham (603), plus snob. Joel Manton, qui a accepté le poste de surintendant des écoles en 1926, est l'ancien principal de l'établissement.

509 G. Schmidt, vitrier

N°137 North Sentinel Street

Gunther Schmidt a immigré à Arkham peu après la fin de la Grande Guerre. Il dirige l'échoppe au rez-de-chaussée du bâtiment tandis que sa famille occupe le premier étage. Schmidt est un artisan doué formé au travail du verre teinté et qui a effectué d'importants travaux de restauration dans trois églises d'Arkham.

Il y a deux ans de cela, suite à une suggestion du ministre de la Première église baptiste, il inspecta le manoir délabré de Alijah Billington et eut l'occasion de pouvoir regarder au travers de l'étrange fenêtre prismatique de l'étude du premier étage. Il fut choqué par l'événement (il pense avoir vu quelque chose bouger) et bien qu'il ne pense pas avoir le courage de revenir pour jeter un deuxième coup d'œil, il reste fasciné par l'existence de la fenêtre. Si des investigateurs amenaient le sujet au cours d'une conversation, il serait sans doute prêt à en parler.

Statistiques
Installer une vitre de façon artistique 80 %

510 Maréchal-ferrant

Coin sud-ouest du croisement entre les rues East et River

Bien qu'il ne ferre plus autant de chevaux qu'autrefois, Jacob Asker n'est qu'en semi-retraite et forge encore beaucoup de fourches d'attelage et d'autres objets de ferronnerie à la demande. Les clients savent qu'ils peuvent être rapidement servis chez lui, et que si ses loquets et ses grilles et ses battants ne durent pas, il les répare pour rien.

Il garde dans un enclos quatre chevaux de monte, qu'il loue à l'occasion.

511 Hiram le récupérateur

N°211 North East Street

Hiram, à peu près 60 ans, fait tous les jours le tour d'Arkham dans sa carriole. Son cheval, Nessie, porte un chapeau où des trous ont été découpés pour laisser passer les oreilles. Tandis qu'ils vont pesamment le long des allées et des ruelles, lui se montre constamment à la recherche d'objets revendables; il peut aussi transporter des objets encombrants jusqu'à la décharge pour une somme modeste.
Au cours des 40 étranges années pendant lesquelles il a parcouru les chemins détournés de la ville, il a pu contempler bien des bizarreries et découvert des choses plus surprenantes encore dans les déchets des hommes, choses dont il pourrait se souvenir en échange de quelques piécettes. Il connaît également certains détails concernant les opérations de contrebande, et ses inspections régulières des ordures des citoyens lui désignent les meilleurs clients de ces trafics.

Le récupérateur, bien qu'amical, se révèle toujours pour le moins lourdaud. L'obtention d'informations de sa part dépendra essentiellement de la capacité de persuasion des investigateurs. Il est particulièrement friand de brandy à la pêche et de compagnie amicale; peut-être qu'une soirée passée avec lui ne sera pas entièrement perdue.

512 Briqueterie Dunham

N°500 East Armitage Street

Fermé depuis 1912, cet endroit était à la seconde place, juste derrière l'université, du plus important employeur d'Arkham. Les bâtiments de la briqueterie sont désormais couverts de planches et délabrés. Une seule de ces cabanes possède encore son toit intact.

Les 'Finns: ce nom est dérivé de Sean Finn, une référence oubliée par la plupart des membres actuels du groupes, qui l'appellent eux-même « fine's ». Le groupe suit les opérations d'O'Bannion avec grand intérêt; les plus talentueux et les plus obéissants peuvent même venir chercher du travail auprès de lui après avoir un peu mûri.

Les membres du gang se livrent aux menus larcins et commettent un cambriolage à l'occasion, mais il n'y a guère de choses à Arkham et aucun receleur d'ici ne fera confiance à des gosses. La plupart du temps ils se regroupent dans des coins ou des lieux vacants, et causent en prenant la pose.

Le gang irlandais se sent d'avantage en sécurité dans l'ensemble du quartier de French Hill, tandis que les Italiens préfèrent le bas du quartier sud, à l'est de Garrison et au sud de Pickman.

Les 'Finns ont récemment construit un quartier général dans une cabane abandonnée de la briqueterie. Les Rocks, eux, se rassemblent souvent dans le gymnase du quartier sud, considéré actuellement par les deux gangs comme un terrain neutre. Pour plus d'informations sur le groupe des Italiens, voir paragraphe 716.

513 Le littoral

Quartier du fleuve

Entre River Street et le Miskatonic se dressent des filatures désertées depuis longtemps. Quelques-uns des habitants les plus pauvres d'Arkham vivent au milieu de ces structures délabrées, partageant la place avec les vagabonds et les voleurs occasionnels. Même la police ne s'aventure qu'avec la plus grande des prudences dans ces sombres allées biscornues et ces passages de mauvaise augure.

Greg le monstre

Personne ne connaît le vrai nom de Greg, ni l'endroit d'où il est venu. Il fréquente le littoral et tous les endroits où il pourra trouver des déchets réutilisables. Il est victime d'un sur-poids terrible et les gens qui le connaissent se demandent comment il parvient à rester aussi énorme.

Voyou des rue

'Finn-Boy typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 12
Santé Mentale 65

Compétences
Athlétisme 50 %
Baratin 20 %
Discrétion 25 %
Faire le fier 40 %
Mensonge créatif 20 %
Se cacher 30 %
Trouver Objet Caché 35 %

Attaques
- Bagarre 55 %
  dégâts 1D3
- Arts martiaux (lutte) 35 %
  dégâts spéciaux
- Petit gourdin 35 %
  dégâts 1D6
- Petit couteau 30 %
  dégâts 1D4

Greg le monstre

29 ans

APP	06	Prestance	30 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	19	Corpulence	95 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	15
Santé Mentale	13

Compétences

Athlétisme	45 %
Écouter	65 %
Pister	20 %
Trouver Objet Caché	40 %

Attaques

- Bagarre 60 %
  dégâts 1D3+4
- Arts martiaux (lutte) 80 %
  dégâts spéciaux
- S'asseoir dessus* 40 %
  dégâts 1D6+4

* La cible de Greg doit d'abord avoir été étourdie pour qu'il puisse utiliser cette attaque. Après le premier round où il s'est assis avec succès sur sa victime, les dégâts sont infligés automatiquement, chaque round, à moins que la victime ne réussisse une opposition sur la Table de résistance entre sa FOR et la TAI de Greg.

Un peu de temps passé à enquêter sur la disparition d'animaux domestiques, de petits animaux de ferme et sur les enfants perdus occasionnels pourrait apporter quelques lumières sur la composition de cette masse.

L'homme lui-même est particulièrement discret, ne parlant que si on lui adresse la parole. Avec lui, toutes les conversations sont courtes et à contre-cœur. Il vit dans un caniveau qui se déversait autrefois dans le fleuve mais qui fut ensuite bloqué par de nouvelles constructions. Les restes cadavériques de ses repas reposent au fond des eaux du Miskatonic.

S'il est attaqué mais parvient à assommer sa victime ou à la tuer, il traînera le corps jusque dans son antre avant de commencer le repas de la victoire.



Quartier 6 : le campus

La zone du campus est le lieu le plus important d'Arkham. Aménagé et entretenu et d'une propreté immaculée, le terrain de l'université est un endroit frais et ombragé, idéal pour une promenade estivale. Presque tous les bâtiments de l'école peuvent être trouvés ici, y compris l'hôpital et les terrains de sport.

Comme celui du quartier marchand, le terrain du campus est assez bas et ne remonte de façon significative qu'au sud de College Street. Au nord de Crane Street et à l'ouest de West Street se trouve tout un bloc de résidences importantes, conçues dans un style géorgien/fédéraliste. Beaucoup de ces grandes maisons ont cessé d'être des lieux de vie et servent de bureaux à l'université ou à d'autres organisations. Ces pâtés de maisons sont aussi bien entretenus que le reste du campus.

College Street contient, en sus bien évidemment des bâtiments du campus, de nombreuses demeures d'anciennes familles qui ont été converties en appartements et en pensions, et dans lesquelles vivent la plupart des troisième et dernière-années mâles n'appartenant pas à une fraternité.

A l'ouest de Boundary Street se trouvent des blocs de résidences plus anciennes et plus modestes. Hill Street est une route de terre dépourvue d'éclairage dont les fondations sont faites d'anciennes charpentes de bois pourrissant, certaines surgissant à travers la rue en différents endroits. Les résidents d'ici n'ont pas d'égouts et tirent l'eau dans un des trois puits publics de la rue. Cette partie de la ville des plus rustiques contient de nombreuses demeures du dix-septième siècle avec des familles installées depuis dix générations et plus, remontant parfois jusqu'aux premiers arrivants d'Arkham.

601 Foyer de vétérans de la vallée du Miskatonic

N°224 South Boundary Street

Soutenu par la communauté et par des fonds de l'église, ce foyer abrite les plus atroces victimes arkhamites de la guerre. Les triples voire quadruples amputés abondent ; les visages ravagés par les shrapnels vous dévisagent pitoyablement et un corps rongé par les gaz empoisonnés apparait parfois à une fenêtre, tel un spectre, avant de disparaître.

602 Local du transformateur sud-ouest

N°322 South Boundary Street

Ce transformateur contrôle la puissance de toute la partie d'Arkham située au sud du fleuve et à l'ouest de Garrison Street. Sans personnel pour le faire fonctionner et le surveiller, c'est un endroit très dangereux protégé par une haute clôture. Une fois à l'intérieur, un investigateur devra réussir un test de Métier : électricité pour couper l'alimentation et plonger le sud d'Arkham dans le noir. Une maladresse infligera 8D6 points de dégâts électriques à l'investigateur.

603 Lycée public d'Arkham

N°665 West Church Street

Les adolescents de 14 à 17 ans se retrouvent ici du premier lundi de septembre au second vendredi de juin.

Le groupe des élèves d'ici contient plus de noms issus de vieilles familles d'Arkham que celui du lycée de East Arkham, plus diversifié. Le nom de l'équipe de l'école est « Les commandeurs ».

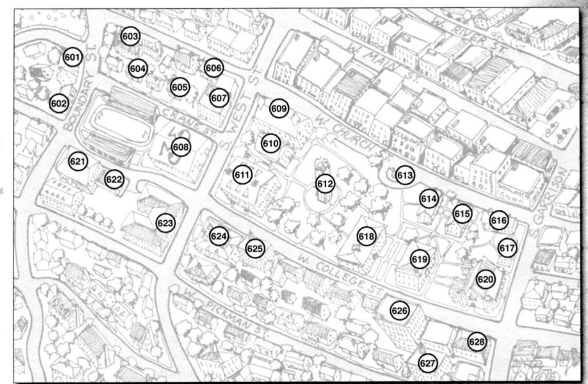
Anita Pierce

Nommée principale après que Manton soit devenu surintendant, elle est amplement respectée par ses élèves et par la portion la plus ouverte de la communauté. Néanmoins, étant une des rares femmes de Nouvelle Angleterre à détenir un tel poste, elle est encore victime de ceux opposés à sa nomination et doit régulièrement défendre sa politique lors des réunions du conseil d'établissement.

604 Association d'athlétisme de Miskatonic

N°602 Crane Street

Ce club pour hommes a été fondé en 1920 comme solution à la Prohibition ; l'adhésion s'effectue sur invitation seulement. La plupart des 80 membres et plus sont des hommes d'affaires, des professionnels ou des professeurs titulaires de l'université. Le petit manoir est ouvert de 15 h 00 à 22 h 00 six nuits par semaine.



Campus

Apéros, parties de cartes, billards et débats sont les activités principales ; l'ivrognerie est en revanche un bon motif d'expulsion. L'appartenance au club permet à un membre d'ajouter 1D6 % à son score de Crédit. Le coût de l'adhésion est de 200 $ plus 10 $ par mois ; les verres au bar se payent 25 cents.

605 Nathaniel et Wingate Peaslee

N°588 (anciennement 27) Crane Street

Belle maison dotée d'un grand jardin bien entretenu, il s'agit là de la résidence du professeur Nathaniel Wingate Peaslee et de son fils, le professeur Wingate Peaslee.

606 Morgue Whitechapel

N°581 West Church Street

Cette morgue propose la plupart des services habituels, bien qu'il n'existe aucun équipement permettant d'y pratiquer la crémation. L'embaumement est devenu une nécessité dans les enterrements à Arkham après bien des controverses, mécontentant ainsi divers groupes religieux soutenant une théorie de la résurrection du corps.

607 Résidence Jonathan Edwards (bâtiment de LL&A)

N°270 South West Street

Les travaux continuent dans cet imposant bâtiment de briques destiné à héberger l'institut de Langues, Littérature et Arts (LL&A). Les fondations, la structure et le toit sont terminés, et les travaux se concentrent désormais sur l'intérieur. Les décorations et meubles seront apportés à la fin du printemps, et l'ensemble s'ouvrira au savoir au semestre d'automne 1929.

608 Gymnase Axton

N°378 South West Street

Portant le nom du grand coach de football Peter «la critique » Axton, ce gymnase fut construit en 1920, deux ans après la mort de l'entraîneur sous les roues d'une voiture. Coach de 1908 à 1918, Axton apporta trois victoires en championnat à l'université, mais s'engagea également dans des projets civiques pour Arkham. A sa mort, un ancien diplômé attristé leva rapidement des fonds et baptisa l'édifice en son honneur.

Le gymnase est ouvert de 7 h 00 à 18 h 00, du lundi au vendredi, et sur demande le reste du temps. Tous les coaches et leurs assistants en ont les clés. Les équipements sont techniquement fermés au public, mais bien peu se soucient de qui les utilise à moins que l'intrus ne devienne gênant ou n'interrompe les cours. On y trouve ainsi des salles de classes, des bureaux, une piscine, des cours de squash et de handball, un terrain de basketball, des tapis de sol, du matériel de gymnastique et un terrain d'entraînement intérieur.

Les équipements extérieurs incluent une piste de 400 mètres de long avec un terrain d'entraînement au centre, et deux cours de tennis bien usés en terre battue. L'équipe de baseball


Professeur Atwood

utilise le terrain du lycée public d'Arkham ou les terrains communaux. Les véritables équipements d'athlétisme, incluant un terrain de football, un « diamant » de baseball et des gradins pour le public, sont à près de 2 kilomètres à l'ouest de la ville.

Un investigateur qui reçoit un entraînement en athlétisme, en gymnastique ou en natation pendant un semestre augmente de 1D6 % sa compétence Athlétisme, sans dépasser bien sûr un maximum de 50 %.

Il est également possible de suivre des cours de boxe (augmentant Corps à corps: bagarre), d'escrime (Armes blanches: armes de mêlée), de lutte (Corps à corps: arts martiaux (lutte)), de tir (Armes à feu: armes d'épaule ou Armes blanches : armes à projectiles), de lancer (Armes blanches: armes de lancer ou Armes blanches : armes de jet) et bien d'autres encore, au choix du gardien, toujours sans dépasser 50 %.

L'instruction peut être suivie individuellement ou au sein d'une classe. Les coûts devraient varier et être déterminés de façon pour le moins arbitraire.

Faculté d'éducation physique

Ce département bien doté est dirigé par Mr Donald Kanum, le directeur. Dans le personnel se trouvent l'entraîneur de football Flip Parkinson, celui de basketball Adam Hopkins, celui de gymnastique et d'escrime Henry Cartwright et Douglas Arthur pour l'athlétisme. Tandis que la saison avance et qu'un sport en éclipse en autre, le chef entraîneur de l'un devient l'assistant des autres.

Département d'entretien

Dans un coin du gymnase se trouve la division de maintenance de l'université, dirigée par Robert (Bob) Bradbury, 56 ans, ancien ingénieur civil. Bradbury est un homme paisible au crâne chauve dirigeant une équipe de presque vingt ouvriers, lesquels nettoient, peignent, réparent, fixent et huilent toutes les possessions de l'université. Bradbury s'occupe également du garage de l'université (paragraphe 709) et des terrains de sport (paragraphe 1004).

609 Hall des sciences

Campus Miskatonic

Construit en 1859 puis reconstruit en 1899, le hall des sciences s'élève sur deux étages, avec des bureaux étouffants et sentant le renfermé entassés un étage au dessus, sous les combles. Le rez-de-chaussée et le sous-sol sont occupés par de grands amphithéâtres et par le département de biologie. Les facultés des sciences physiques et naturelles et le département de mathématiques partagent les premier et deuxième étages, ainsi que des portions de l'annexe Tyler avec la nouvelle faculté des sciences appliquées.

Département Astor de mathématiques

Ainsi nommé après la longue série de contributions et de donations de la part de Benjamin et Athena Astor. Le Dr Hiram Upham dirige le service, lequel comprend également trois professeurs associés, quatre assistants diplômés et une secrétaire, le tout dans un environnement somptueux envié par tous les autres enseignants du campus. Si le département n'est pas assez grand pour devenir une faculté, il en a pourtant la liberté et le prestige grâce à l'indépendance de ses fonds.

Bien que le service se satisfasse de fournir une aide mathématique aux autres départements, ses impulsions créatrices le poussent vers la topologie et les explorations extra-dimensionnelles.

Upham enseigne les mathématiques avancées et compte parmi ses étudiants le brillant Walter Gilman. Le professeur a remarqué les récents problèmes nerveux du jeune génie (gagnés essentiellement depuis son installation dans la Maison de la sorcière) et lui a suggéré de prendre un peu de temps pour se reposer et pour récupérer.

Faculté des sciences physiques

Il s'agit là essentiellement des départements de chimie et de physique, visant à donner à tout étudiant une éducation solide; les cours de haut niveau et ceux réservés aux diplômés partent dans toutes les directions possibles, allant des implications de la théorie quantique à la synthèse des composés des hydrocarbures, si excitants et novateurs.

Le doyen de la faculté des sciences physiques est le Dr W.E. Cameron, 48 ans. Quand au Dr Archibald Greeley, 62 ans, il prend un plaisir tout particulier à diriger des cours tels que « analyse quantitative et qualitative », cours qui sont généralement donnés à des première-années de médecine. Le Dr Harold Shear dirige le département de chimie.

Le professeur Donald Atwood, un physicien devenu météorologue mais qui aurait d'avantage sa place à la faculté de sciences naturelles, a récemment été choisi pour participer à la future expédition Miskatonic en Antarctique. Wilmarth et Armitage le persuaderont de lire des portions du Necronomicon avant son départ.

Faculté des sciences naturelles

En 1954, le grand département de biologie se transformera en faculté des sciences de la vie. L'accent est pour l'heure mis sur l'anatomie, la biologie générale, un peu de biochimie, la botanique, la zoologie et le comportement animal. Le directeur du département est le Dr Conrad Miller, 58 ans. Au sein de l'équipe se trouve le professeur Percy Lake, 31 ans, envisagé pour la future expédition en Antarctique. Wilmarth et Armitage, lui accordant leur confiance, lui ont parlé (ou lui parleront) de leurs craintes. C'est à cause de cela que Lake lira le Necronomicon.

Index de l'université Miskatonic

Cet index fait seulement la liste des paragraphes détaillés dans le « Guide d'Arkham » (cf. page 114) ; énumérer tous les services de l'université prendrait bien plus de temps.

Bâtiments de l'université, lieux notables, etc.

Administration

Facultés

Faculté d'antiquité (LL&A) (611)
Ashley, Dr Ferdinand C.
Morgan, Dr Francis

Faculté des arts (LL&A) (611)
Goddard, Dr Arthur
Turner, Mme Alice
Rosen, M. David

Faculté du comportement humain (LL&A) (611)
Doyen Wilcox, Dr Harvey
Bethnell, Dr Abram
Cox, Dr Harvey
Fenn, Dr Martin
Freeborn, Dr Tyler M.
Peaslee, Dr Wingate
Warden, Dr Alex

Faculté de rhétorique (LL&A) (611)
Doyen Chase, Dr Aaron
Ames, Dr Swanson
Eastman, Dr P.G.
Peabody, Dr Allen
Rice, Dr Warren
Shalad, Dr Moamar
Whitman, Dr Stanley
Wilmarth, Dr Albert N.

Faculté de religion naturelle et révélée (LL&A) (611)
Kilbraith, Dr George

Faculté de sciences appliquées (609)
Doyen Abbot, Dr Lawrence
Ellery, Dr Dewart
Hayes, Dr Hamlin
Pabodie, Dr Frank H.
Woodbridge, Dr Gammell

Faculté des sciences naturelles (609)
Doyen Dyer, Dr William
Billings, Dr Morris
Miller, Dr Conrad
Angley, Dr Robert
Lake, Dr Percy

Faculté des sciences physiques (609)
Doyen Cameron, Dr W.E.
Atwood, Dr Donald
Greeley, Dr Archibald
Shear, Dr Harold

Institut de droit et d'affaires (611)
Doyen Westgate, Dr Anthony
Peaslee, Dr Nathaniel

Départements

Les départements suivants dépendent des diverses facultés de l'université.



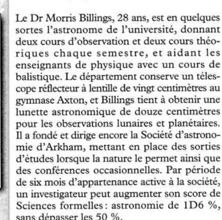
Dr Dyer

Les botanistes entretiennent une petite serre attachée à la face sud du bâtiment. L'un d'entre eux, le professeur Robert Angley, a fait se soulever bien des sourcils en s'opposant activement au projet de réservoir d'eau potable. Pour sa défense, il parle d'écologie altérée et d'espèces en danger, mais ces concepts manquent à l'époque des preuves accablantes qui éclateront plus tard au cours du siècle. Il pourrait bien emmener ses étudiants en sortie pendant un weekend dans la zone de la Lande désolée.

Le reste de la faculté comprend un regroupement expérimental de disciplines comme la géologie, la paléontologie, l'astronomie, l'ethnographie, l'océanographie et la météorologie. Certaines comme la géologie sont des disciplines de plein droit ; d'autres, comme l'océanographie, ne sont que les ombres de ce qu'elles deviendront plus tard. Le doyen de la faculté est le Dr William Dyer, 50 ans, qui dirigera également la future expédition en Antarctique. Plus tard, il mènera également l'expédition en Australie occidentale. Suite à plusieurs discussions avec Armitage et Wilmarth, Dyer a lu le Necronomicon.



Professeur Pabodie



Le Dr Morris Billings, 28 ans, est en quelques sortes l'astronome de l'université, donnant deux cours d'observation et deux cours théoriques chaque semestre, et aidant les enseignants de physique avec un cours de balistique. Le département conserve un télescope réflecteur à lentille de vingt centimètres au gymnase Axton, et Billings tient à obtenir une lunette astronomique de douze centimètres pour les observations lunaires et planétaires. Il a fondé et dirige encore la Société d'astronomie d'Arkham, mettant en place des sorties d'études lorsque la nature le permet ainsi que des conférences occasionnelles. Par période de six mois d'appartenance active à la société, un investigateur peut augmenter son score de Sciences formelles : astronomie de 1D6 %, sans dépasser les 50 %.

Faculté des sciences appliquées

Basée dans la nouvelle annexe Charles Tyner, pleine de laboratoires, et dirigée par son doyen le Dr Lawrence Abbott, ingénieur de formation. La faculté symbolise son rêve ambitieux d'une science en interaction complète avec la société moderne.



Docteur Waldron

On peut y trouver, dominant les autres disciplines, l'ingénierie, l'ingénierie électrique, l'ingénierie civile et la métallurgie. Le Dr Dewart Ellery, métallurgiste, testera bientôt le métal d'une statuette qui lui aura été amenée par un étudiant en mathématiques, Walter Gilman, mais échouera à l'identifier. Le mystérieux objet finira par trouver sa place dans le musée d'exposition de l'université Miskatonic. L'étoile montante de l'ingénierie est Frank H. Pabodie, qui mène actuellement les derniers tests sur une nouvelle foreuse de grande puissance de sa propre conception radicale. Celle-ci récupèrera des échantillons de roche durant l'expédition en Antarctique. Pabodie a également conçu le réchauffeur de fuel et le mécanisme de démarrage rapide des avions qui partiront aussi pour le Sud. Énergique et affable à 32 ans, il accompagnera lui aussi l'épopée pour les tréfonds du monde. Avant de partir, il sera contacté par Wilmarth et Armitage à propos des dangers qu'il pourrait rencontrer là-bas. Il lira d'ailleurs des passages du Necronomicon à leur demande pressante.

Le professeur Woodbridge, 36 ans, a passé du temps avec Robert Goddard, partisan du carburant liquide pour fusées. Woodbridge lance à l'occasion des fusées expérimentales depuis un terrain au sud de la ville.

Le Dr Hamlin Hayes, ingénieur électrique, est un homme jeune en dépit de ses fins cheveux blancs ; il développe actuellement des batteries spéciales capables de résister au froid intense de l'Antarctique.

Le médecin du campus

Le Dr Cecil Waldron est âgé de 69 ans et est originaire de Boston. Il s'occupe des soins sur le campus, un travail approprié pour un semi-retraité, et bénéficie d'une petite infirmerie et d'un bureau dans les sous-sols du hall des sciences. Le « doc » Waldron administre l'aspirine, prend soin des entorses, des coupures, des petites éruptions cutanées et se charge de toutes ces choses qui ne peuvent être envoyées en salle de réception (d'urgences) de Sainte Mary.

Il a par deux fois traité Walter Gilman, prenant note du comportement nerveux de l'étudiant et recommandant que le jeune homme fasse une pause dans ses études.

Statistiques :

Médecine	75 %
Raconter des histoires sans intérêt	45 %
Sciences de la vie : pharmacologie	65 %

610 Annexe scientifique Tyner

Campus Miskatonic

Ce bâtiment héberge la faculté des sciences appliquées, ainsi que des laboratoires d'expérimentations avancées dans les sciences physiques et chimiques. L'annexe scientifique a été construite huit ans auparavant et porte le nom du Dr Charles Tyner, diplômé de l'université Miskatonic, qui fit de significatives découvertes en travaillant pour toutes sortes de grandes corporations.

Un générateur auxiliaire dans l'annexe fournit la puissance électrique nécessaire à certaines expériences.

611 Bâtiment des arts libéraux (mémorial Carter)

Campus Miskatonic

Construit en 1861, haut de trois étages, ce vieux bâtiment abrite pour la dernière année l'institut de Langues, Littérature et Arts. Il sera rénové en 1929-1930, changé en dortoir

et renommé « résidence Herber ». A cause de la future Dépression, il restera à moitié vide pendant des années.

Le rez-de-chaussée est occupé par les bureaux et les salles de classe de l'énorme département d'anglais ; les autres départements occupent toute la place qu'ils peuvent trouver dans les étages supérieurs. Le Dr Thomas Elliot, un ancien professeur d'anglais, est le doyen de l'institut.

Faculté du comportement humain

Cette faculté occupe une portion du bâtiment des arts libéraux. Son doyen est le Dr Harvey Wilcox, un historien.

Département d'anthropologie

En dépit de ses recherches pointues et de sa familiarité avec les douze volumes originaux du *Rameau d'or* ainsi qu'avec les écrits plutôt ingénieux de Margaret Murray, le directeur Abraham Bethnell n'a pas la moindre idée de l'existence du Mythe de Cthulhu.

Le plus jeune membre de ce département est le professeur Tyler M. Freeborn, destiné à accompagner la future expédition Miskatonic en Australie.

Département d'histoire

Le Dr Martin Fenn, âgé de 53 ans, dirige le département. C'est un expert en histoire européenne à partir de Napoléon. Bien que volumineux, la plupart des cours du département sont consacrés à l'histoire obligatoire du Commonwealth et des États-Unis.

Département de psychologie

Le professeur-assistant Alex Warden du département de psychologie appuie souvent des propositions radicales comme le dépistage parapsychologique de masse, amusant ou agaçant au passage le corps enseignant. Personne ne sait que Warden est membre de la Société de l'Œil d'Amara.

Wingate Peaslee, fils de l'économiste et professeur émérite Nathaniel Wingate Peaslee, est le seul membre de la vieille famille des Peaslee à ne pas avoir déserté son père après l'étrange attaque psychologique de ce dernier. Les problèmes de Nathaniel ont d'ailleurs poussé son jeune fils, maintenant dans la trentaine, vers la psychologie. Peaslee accompagnera l'expédition de l'université en Australie. C'est un pilote d'avion compétent, possédant son propre appareil qu'il range dans le hangar du terrain d'aviation d'Arkham.

Département de sociométrie

Ce département enseigne l'économie en tant que science théorique plutôt que comme façon de faire des affaires, tout en mettant en avant aussi souvent que possible le conflit avec la réalité. Une grande attention est portée aux statistiques gouvernementales et aux méthodes d'information indépendantes. Harvey Cox rassemble activement toutes sortes de statistiques globales, lesquelles pourraient être utilisées par des investigateurs voulant repérer à grande échelle les traces des activités du Mythe dans le monde.

Faculté de rhétorique

Le doyen de la faculté est le Dr Aaron Chase, actuellement en convalescence à cause d'une attaque cardiaque.

Département de langues classiques

Le département propose des cours de grec, de latin classique et médiéval, et une introduction à l'hébreu ou à l'araméen en semestres alternés.

Le professeur Warren Rice, un des témoins de la mort de Wilbur Whateley ainsi que de l'Abomination de Dunwich elle-même, sert de directeur le temps que le Dr Aaron Chase se remette. Il a 48 ans, porte une barbe et une tignasse gris-acier, et est plutôt trapu.

Statistiques

Mythe de Cthulhu	15 %

Département des langues modernes

Dirigé par le Dr Allen Peabody, un expert en langues romanes. Des cours intensifs en français et en allemand sont disponibles, ainsi que quelques-uns en espagnol, italien et russe. Des introductions d'un an à des dialectes comme le japonais ou le chinois mandarin sont parfois proposées.

Département des études orientales

Nouvellement créé par le jeune président Wainscott de Miskatonic, ce minuscule département se consacre en fait aux langues et aux cultures de ce qui sera plus tard appelé le Moyen-Orient. Son directeur, le Dr Shalad, est un expert en langues arabe, perse, urdu et sanskrit, et donne à l'occasion des cours en histoire, philosophie, art et culture du Moyen-Orient.

Shalad est un homme taciturne et discret de cinquante ans. Il a acquis certaines connaissances sur le Mythe, est familier du Necronomicon et de son histoire et a aidé d'autres professeurs dans leur étude du terrifiant ouvrage. Il a consulté la copie de la bibliothèque Miskatonic à plusieurs reprises, mais le Dr Armitage se méfie de ses motivations.

Le Dr Shalad donne actuellement un cours spécial sur la métaphysique médiévale, mettant l'emphase sur les difficultés de la traduction de l'arabe et comptant Asenath Waite parmi ses élèves les plus intéressés.



Dr Wingate Peaslee

31 ans, jeune professeur de psychologie

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	79

Compétences

Bibliothèque	75 %
Conduite	60 %
Mythe de Cthulhu	02 %
Photographie	65 %
Piloter	80 %
Premiers soins	55 %
Psychanalyse	35 %
Psychologie	80 %
Sciences occultes	15 %
Trouver Objet Caché	55 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	65 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	55 %



Dr Moamar Shalad

50 ans, érudit turc

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	21	Connaissance	105 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	52

Compétences

Bibliothèque	75 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Sciences formelles : astronomie	10 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	25 %
- Archéologie	20 %
- Histoire	35 %
Sciences occultes	15 %

Langues

Anglais	45 %
Arabe	85 %
Perse	70 %
Sanskrit	60 %
Turque	99 %
Urdu	45%

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	60 %
• Sabre dégâts 1D8+1+2	45 %

Département d'anglais

Le vieux Dr Eastman sert de directeur intérimaire au département, mais on parle déjà de sa retraite et le nom d'Albert N. Wilmarth, professeur de longue date du département, a été mentionné comme remplaçant potentiel. Bien qu'on trouve une poignée de cours de littérature de haut niveau tournés vers l'histoire, la plupart des conférences sont données en conjonction avec de longs cours de composition visant à dynamiser et à perfectionner la capacité d'expression et le style des étudiants. Le département offre également quelques cours de linguistique descriptive, analysant ou codifiant (selon la tendance de l'instructeur) la grammaire, la structure et les transformations de l'anglais, ainsi qu'un cours théorique esseulé sur la découverte des principes sous-jacents à toutes les langues, enseigné par le Dr Stanley Whitman, 49 ans. Ce département s'occupe également de la presse de l'université Miskatonic, la publication et l'impression de livres constituant une source de revenus grandissants. Le Dr Swanson Ames, 51 ans, supervise le tout. Il est aussi responsable du journal étudiant, le *Crieur de l'université Miskatonic*. Ames lit chaque ligne de chaque article, utilisant pour corriger un stylo bleu dont les rédacteurs apprennent à connaître les caprices. Il déteste le rédacteur en chef, Howard Penobscott.

Albert N. Wilmarth

Ses récentes découvertes dans le Vermont l'ont affecté. Il a développé une amitié étroite avec le Dr Armitage, et tous deux passent beaucoup de temps ensemble à faire des recherches sur leurs expériences respectives à Dunwich et dans le Vermont. Ce détournement des énergies de Wilmarth pourrait ruiner ses chances de devenir président du département.

Au delà de sa connaissance des langues et des lettres, Wilmarth est également un historien érudit de la Nouvelle Angleterre et un membre de la Société des historiens d'Arkham. Formé à Harvard, il naquit et fut élevé à Arkham et réside désormais au 118, Saltonstall Street.

Département de philosophie

Le département de philosophie de Miskatonic appartient à la faculté de religion naturelle et révélée et est largement l'affaire d'un seul homme, complètement à part du reste de l'université. Le Dr George Kilbraith y enseigne comme si Henri Bergson était l'unique philosophe depuis Thomas d'Aquin. Il donne aussi un cours désespérément confus en logique formelle.

Faculté des beaux-arts

Dirigée par le Dr Arthur Goddard, la faculté des beaux-arts comporte quelques cours pratiques et théoriques, ainsi que des cours d'« histoire des styles dans l'art européen » et « d'architecture selon Ruskin ». La plupart des efforts du département sont consacrés à la création d'événements culturels pour l'université.

Le département de musique possède un quatuor à cordes enthousiaste, un petit orchestre et plusieurs chœurs et chorales. Les participants ne reçoivent que rarement le moindre bénéfice académique pour leurs activités.

Artiste en résidence

David Rosen, peintre à l'huile et sculpteur, académique mais techniquement accompli, exécute les commandes de l'université Miskatonic depuis presque dix ans. En mars et avril 1925, Rosen fut assailli par une série de puissants songes évoquant des structures cyclopéennes, des cités englouties et des morts rêvants. Ses tentatives pour retranscrire ses visions à travers la peinture et la sculpture furent une impasse ; bien qu'il produisit alors ses œuvres les plus puissantes, l'épuisement le força à prendre un congé pour raisons de santé. Depuis son retour, il n'a plus eu d'autres problèmes.

La fanfare de Miskatonic

Groupe officieux de volontaires, sans lien avec les beaux-arts voire méprisé par les élèves à cause de sa propension à l'ivresse publique et aux comportements agressifs.

Les acteurs de l'université

Bien qu'il n'y ait pas de cours de théâtre à Miskatonic, le département des beaux-arts entretient un metteur en scène, Mlle Alice Turner, dont la tâche est de monter chaque année – et ce dès novembre – six pièces de qualité pour l'édification de la communauté. Acteurs et personnel sont tous volontaires et ne reçoivent aucun crédit académique pour leur travail. Tous doivent être des étudiants de l'université, des professeurs, des membres du personnel ou des parents.

Les représentations doivent inclure « une pièce du théâtre grec classique, deux œuvres du règne d'Elisabeth, une écrite par un Américain vivant ou mort, une écrite par un Européen vivant ou mort et une nouvelle pièce écrite par un membre de la communauté universitaire, laquelle pourra être une farce ».

Faculté d'antiquité

Le Dr Jonathan Moore fut directeur de la faculté à ses débuts, mais cette dernière est sans dirigeant depuis sa retraite brutale.

Département d'histoire ancienne

Actuellement sans directeur. Le professeur associé Ferdinand C. Ashley, 36 ans, est supposé accompagner la future expédition en Australie.

Département d'archéologie

L'archéologie est une jeune science trop avide de gros-titres pour pouvoir bénéficier d'une bonne réputation académique. Tout dernier membre du département, le Dr Morgan rêve d'établir des méthodes et des normes rigoureuses pour toutes les fouilles archéologiques afin de préserver autant que possible les restes du passé. Morgan est une des trois personnes à avoir vu le corps de Wilbur Whateley. Peu après, il accompagna les professeurs Rice et


Dr Peaslee

Armitage au village de Dunwich où il les aida à stopper l'Abomination. C'est un homme athlétique, doué avec les armes à feu, et qui est revenu de nombreux endroits sauvages. Il prend actuellement des leçons de pilotage au terrain d'aviation d'Arkham et est membre du club de tir.

Institut de droit et d'affaires

Le Dr Anthony Westgate est le doyen de la faculté d'affaires et le directeur du département d'affaires et d'économie, mais il demande souvent conseil au Dr Nathaniel Wingate Peaslee, lequel fut à la tête du département jusqu'en 1908.

Peaslee, qui réside au 590 (anciennement 27) Crane Street, est en congé médical pour une durée indéfinie mais agit néanmoins encore comme conseiller, conservant un bureau dans l'institut. Son travail est dorénavant consacré à de vastes recherches sur nombre de sujets. En effet, en août 1908, alors qu'il donnait un cours en économie politique, Peaslee fut frappé par une étrange amnésie qui dura jusqu'en 1913. Il retourna au travail pour une courte période en 1914, mais se retira peu après, se plaignant d'une incapacité à se concentrer. Au cours de cette période il était, bien sûr, possédé par un de ceux de la Grande Race de Yith qui utilisa son corps pour effectuer des recherches et voyager à travers le globe.

A travers ses rêves, Peaslee a commencé à se remémorer certaines de ses expériences dans le passé. Ces songes le mèneront, en dépit de ses problèmes médicaux et de son âge avancé, à accompagner dans quelques années une expédition en Australie soutenue par l'université Miskatonic.

Statistiques
Mythe de Cthulhu 6 %

612 Clocher commémoratif Copley

Campus Miskatonic

Haute de sept étages, cette tour néo-gothique fut construite à la mémoire de trois frères, morts pendant la guerre civile. Il s'agit là de la plus haute construction au sud du fleuve.

613 Statue du doyen Halsey

Campus Miskatonic

Commandée en 1906 et érigée deux ans plus tard. Les citoyens reconnaissants d'Arkham souscrivirent et payèrent pour ce monument honorant les contributions du bienveillant docteur ainsi que son ultime sacrifice lors de l'épidémie de 1905. La statue est haute de deux mètres quatre-vingt et se dresse sur un piédestal de marbre de deux mètres, posant un regard attendri sur Church Street. Un petit jardin l'entoure, peuplé de bancs et de pigeons.

614 Résidence Locksley

Campus Miskatonic

Gracieuse structure de briques géorgienne construite en 1779 et plus vieux bâtiment du campus. En plus d'un auditorium de 250 places, la résidence contient des bureaux et des salles de conférences.

615 Résidence Dorothy Upman

Campus Miskatonic

Construite en 1879, il s'agit là du dortoir des femmes. Vers la fin de sa vie en 1875, Dorothy Grace Upman proposa aux administrateurs un don important à la condition que les femmes soient pour la première fois admises à l'université Miskatonic. Une partie de l'argent qu'ils acceptèrent servit à financer la construction de l'édifice qui porte aujourd'hui son nom.

Les étudiantes doivent vivre ici jusqu'à l'âge de 30 ans, à moins qu'elles n'habitent avec leur famille ou leur mari. Le bâtiment est propre, bien rangé et bon marché.

616 Résidence Derby

Campus Miskatonic

En 1910 ce bâtiment fut converti pour permettre son usage actuel : le logement des enseignants, des étudiants diplômés et des professeurs en visite. Un gardien contrôle l'accès à la résidence vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

617 Appartements du président

Campus Miskatonic

Une hideuse résidence néo-classique bâtie en 1892. Wainscott a commencé à marmonner à propos de la construction de quelque chose de mieux mais les fonds manquent à l'appel. Pour plus de détails sur Wainscott, voir le paragraphe 625.



Albert N. Wilmarth

58 ans, érudit effrayé

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	21	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	51

Compétences

Bibliothèque	75 %
Crédit	65 %
Discrétion	45 %
Écouter	35 %
Mythe de Cthulhu	21 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines : histoire locale	50 %

Langues

Allemand	60 %
Français	65 %
Grec classique	45 %
Latin	40 %

Attaques
Aucune



Dr Francis Morgan

28 ans, scientifique et aventurier

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	69

Compétences

Athlétisme	60 %
Conduite	55 %
Culture artistique (artefacts Abenaki)	45 %
Discrétion	15 %
Écouter	35 %
Équitation	45 %
Médecine	15 %
Mythe de Cthulhu	14 %
Orientation	20 %
Piloter	45 %
Premiers soins	45 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	15 %
- Archéologie	75 %
- Égyptologie	60 %
Sciences occultes	25 %
Se cacher	20 %
Survie	10 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	99 %
Arabe	40 %
Assyrien cunéiforme	35 %
Espagnol	45 %
Hébreux	35 %
Swahili	65 %

Attaques

• Fusil à éléphants Mauser (T-Gewehr) dégâts 2D10+4	80 %
• Fusil automatique .30 dégâts 2D6+3	80 %
• Fusil à pompe cal. 12 dégâts 4D6	75 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	55 %
• Bagarre dégâts 1D3+2	75 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	75 %
• Crosse de Mauser dégâts 1D8	55 %

618 Dortoir ouest

Campus Miskatonic

Le dortoir ouest fut construit en 1888 et bien que l'endroit soit tout sauf luxueux, il ressemble au paradis comparé au proche dortoir est – ou « enfer est » comme beaucoup l'appellent. Le dortoir est occupé par les dernière-années et par quelques deuxième-années.

619 Dortoir est

Campus Miskatonic

Construit en 1863, tout le monde l'appelle « l'enfer est » à cause du bruit, de l'agitation, du chauffage défectueux, des portes et des fenêtres mal isolées et de la plomberie obsolète. Les première-années vivent ici, à moins d'avoir leurs parents à Arkham.

620 Bibliothèque universitaire

Campus Miskatonic

Le maître joyau de l'université, dépositaire de plus de 400000 livres et pamphlets soigneusement sélectionnés. Cette structure gothique de deux étages fut tirée du granit local en 1878, remplaçant un bâtiment plus petit et en bois.

Bien que les couloirs de marbres soient glacials et pleins de courants d'air, la bibliothèque est assez bien éclairée grâce à ses puits et à ses grandes fenêtres arquées qui laissent passer toute la lumière possible dans un lieu ordinairement maussade. La bibliothèque est ouverte de 8 h 00 à 21 h 00, du lundi au vendredi; de 10 h 00 à 18 h 00 le samedi; la salle des références est aussi ouverte le dimanche de 13 h 00 à 18 h 00.

Le mastiff enchaîné près des marches de l'entrée monte aussi la garde la nuit et Armitage a réussi à convaincre le conseil d'administration qu'un renforcement de la sécurité était nécessaire. L'université a donc demandé à Dick Ace d'installer un système d'alarme électrique.

Le directeur de la bibliothèque est, bien sûr, le Dr Henry Armitage, maître des arts de Miskatonic, docteur en philosophie de Princeton et docteur en littérature de Cambridge. Armitage a 65 ans, porte une barbe blanche et vit avec sa femme, Eleanor, dans leur maison du 348 West High Street. Il dirige la bibliothèque depuis 1906 et connaît mieux ses secrets que quiconque.

Bien qu'il soit son gardien depuis longtemps, Armitage n'avait pas réalisé l'importance du Necronomicon avant de rencontrer Wilbur Whateley, l'étrange jeune homme venu de Dunwich. Après que ce dernier ait été tué par le chien de garde de la bibliothèque alors qu'il essayait de voler le sombre manuscrit, Armitage finit par découvrir ses secrets. Accompagné par le professeur Rice et le docteur Morgan, tous deux membres de l'université, il voyagea jusqu'à Dunwich où il rencontra et, grâce à l'aide d'étranges magies, vainquit le terrible frère jumeau de Wilbur.

Armitage est un homme âgé, et sa santé a été endommagée par son expérience à Dunwich. Il est actuellement étroitement surveillé par son médecin et suit un traitement pour son cœur fatigué.

Wilfred Llanfer

L'assistant-directeur d'Armitage. C'est un professionnel et un homme compétent mais qui ne sait rien du Mythe de Cthulhu. Armitage pourrait plus tard le mettre dans la confidence.

Possessions générales

Les périodiques reliés et les archives de l'université sont stockés au sous-sol. La bibliothèque possède une collection quasi-complète de *La gazette d'Arkham* et de *L'annonceur d'Arkham* (et de leurs prédécesseurs plus anciens), bien que la désastreuse inondation de 1888 détruisit des portions de ce rassemblement, y compris les années 1845-1858 et 1864-1868 de *La Gazette*, les années 1851-1863 de *L'annonceur*, les années 1823-1826 du *Bulletin d'Arkham*, et les années 1830-1831 du *Glaneur de la vallée du Miskatonic*. On y trouve également des volumes reliés des *Transcriptions d'Aylesbury* (de 1844 à maintenant), du *Courrier d'Innsmouth* (1833-1846, manque le dernier numéro) et du *Correspondant de Newburyport* (de 1839 à maintenant). Les livres plus importants sont entreposés aux étages supérieurs du bâtiment.

Ouvrages du Mythe de la bibliothèque

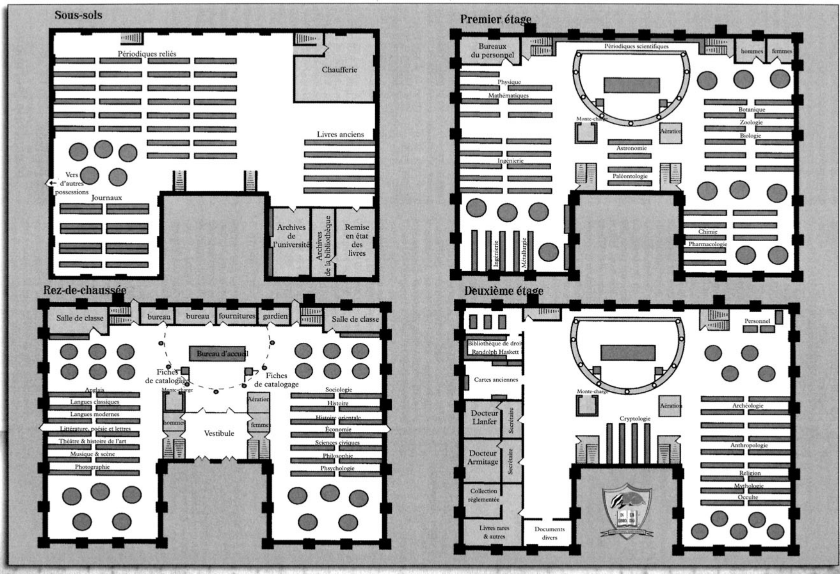
Armitage n'a partagé son secret qu'avec une poignée de personnes, mais il poursuit activement tout ouvrage se rapportant au Mythe. Il a réduit l'accès au Necronomicon (ainsi qu'à d'autres livres) et se préoccupe actuellement du cours spécial de métaphysique médiévale donné par le Dr Shalad. Depuis qu'il a comparé ce qu'il a vécu avec l'expérience d'Albert Wilmarth, il se méfie à juste titre des étrangers qui souhaitent consulter le livre.

Dans la section anthropologie se trouve l'édition originale complète en douze volumes du *Rameau d'Or* de Frazer ainsi que le *Cultes des sorcières dans l'Europe occidentale*. Le *Peuple du Monolithe* de Justin Geoffrey et le *Azathoth et autres poèmes* d'Edward Derby peuvent être trouvés parmi d'autres poètes américains.

Le catalogue indique la présence de *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de la Nouvelle Angleterre* mais cette copie a été mal rangée et ne peut être retrouvée. Wilmarth tente actuellement de la tirer des limbes; s'il la trouve, il demandera à Armitage de la placer dans le coffre à l'étage et de l'ajouter à la collection réglementée.

D'autres titres du Mythe découverts par Armitage ont été ôtés des rayonnages et se trouvent désormais dans le coffre. Le bibliothécaire a écumé de façon systématique le bâtiment à la recherche de tels objets et a en a





Bibliothèque de l'Université Miskatonic



Dr Henry Armitage

65 ans, homme de lettres

APP	13	Prestance	65 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Bibliothèque	95 %
Comptabilité	40 %
Culture artistique : littérature anglaise	75 %
Mythe de Cthulhu	18 %
Persuasion	74 %
Psychologie	48 %
Science formelles : cryptographie	75 %
Sciences humaines : histoire	65 %
Sciences occultes	29 %

Langues

Anglais	99 %
Français	80 %
Allemand	70 %
Grec	68 %
Latin	75 %

Attaques

Aucune

Sorts

Bannir le fils de Yog-Sothoth, Poudre d'Ibn Ghazi

Objets magiques

Armitage a une sacoche contenant quatre Signes des Anciens en état de marche que lui a laissés Laban Shrewsbury avant de disparaître en 1915. Dans les semaines suivant l'abomination de Dunwich, Armitage a compris leur valeur et en a fait monter un sur la porte de la chambre-forte de la Collection réglementée.

placé la plupart sur la liste réglementée. « Réglementé » signifie qu'Armitage doit personnellement approuver tout lecteur souhaitant étudier ou ne serait-ce que feuilleter le livre en question, et que ce dernier doit être lu sous la surveillance attentive d'un membre de confiance du personnel.

Avant l'Abomination de Dunwich la bibliothèque possédait déjà une des cinq copies connues du Necronomicon dans sa traduction latine, une édition originale et fabuleusement rare des *Unaussprechlichen Kulten* ainsi qu'une copie légèrement abîmée du *Livre d'Eibon*. Avec la permission des héritiers de la famille Whateley, Armitage a pris possession de la bibliothèque personnelle de Wilbur. Celle-ci comprenait une traduction en lambeaux du Necronomicon par John Dee, une copie des *Manuscrits Pnakotiques* et du *Liber Ivonis* latin et quantité d'autres volumes. Le journal de Wilbur Whateley, qu'Armitage avait juré de brûler, se trouve encore en la possession du vieil homme, enfermé à double tour dans un tiroir de son bureau à côté de notes de décodage et de traduction.

Bien qu'il continue à travailler sur les révélations de l'objet, Armitage n'autorise personne à lire ces notes.

Pour une somme conséquente, le bibliothécaire a également fait l'acquisition d'une copie du *Cultes des Goules*, et négocie actuellement avec un étrange correspondant en France l'achat d'une copie du *De Vermiis Mysteriis* (il pourrait avoir besoin d'envoyer quelqu'un à l'étranger pour récupérer l'ouvrage).

Sont aussi réglementés : les deux livres du Dr Laban Shrewsbury, *Cthulhu dans le Necronomicon* et *Une plongée dans les formes du Mythe au sein des dernières sociétés primitives avec références spécifiques au Texte de R'lyeh* ainsi que les *Tessons d'Eltdown*, une traduction douteuse d'étranges marques trouvées sur des tessons d'argile découverts dans le sud de l'Angleterre, publiée en 1913.

Matériel encore non réglementé

Armitage n'a pas identifié certains pamphlets et rapports comme se rapportant au Mythe. On peut ainsi trouver dans les rayonnages une très rare monographie d'Eli Davenport de 1839, une collection de vieilles légendes populaires et indiennes se rapportant aux activités des Fungi en Nouvelle Angleterre.

Il existe également une transcription d'un sermon prêché à Dunwich en 1747 par le révérend Abijah Hoadley. Le pasteur mettait en garde ses ouailles contre les grondements qu'on pouvait entendre sous le sol, clamant qu'ils étaient l'œuvre du démon (le révérend Hoadley disparut peu après avoir délivré son sermon).

Un rapport de 1882 rédigé par des professeurs de Miskatonic au sujet de la météorite qui tomba sur la ferme des Gardner cette année-là ne tire aucune conclusion mais dresse une longue liste de preuves alarmantes.

En 1902 l'université conduisit une étude des sols de la région de Dunwich afin de tenter d'expliquer les étranges grondements souterrains qu'on pouvait y entendre depuis des siècles.

Des copies récentes du Journal de la Société américaine de psychologie contiennent des articles rédigés par le professeur Peaslee du département d'affaires et d'économie et traitant de son étrange amnésie et des rêves énigmatiques dont il souffre désormais.

Enfin, Armitage a oublié les *Fragments de Celaeno*, un manuscrit déposé par le Dr Laban Shrewsbury peu avant sa mystérieuse disparition en septembre 1915.

621 Faculté de médecine

N°676 West College Street

Cette structure de deux étages, achevée en 1910, est adjacente et même reliée à l'hôpital universitaire Sainte Mary. De nombreuses ailes ont été ajoutées, et le bâtiment déborde désormais sur presque tout le pâté de maison. Les quartiers des internes sont à une petite trotte de Pickman Street.

Au fil des ans la faculté de médecine et l'hôpital se sont mêlés : l'actuel dirigeant de l'école exerce par exemple un deuxième mandat comme administrateur en chef de Sainte Mary.

Les équipements comprennent des laboratoires pharmaceutiques et pathologiques, une grande bibliothèque médicale et des salles modernes de dissection et d'autopsie. Le médecin légiste du comté d'Essex et son équivalent d'Arkham font régulièrement usage de ces dernières ainsi que de la morgue, les meilleures de ce côté de Boston.

Perdues quelque part dans la bibliothèque médicale se trouvent les premières notes de l'étudiant Herbert West. Bien que celles-ci n'apportent aucune connaissance sur le Mythe de Cthulhu, elles pourraient coûter cher à celui qui apprendrait ce en quoi consistaient les expériences originelles de West avec des morceaux d'animaux.

Comme dans la plupart des autres écoles médicales, l'approche de la faculté vis-à-vis des troubles mentaux est rigidement psychiatrique et seulement intéressée par les maladies graves. Les étudiants se forment essentiellement à l'asile d'Arkham.

Dr Chester Armwright, doyen de la faculté

Diplômé de Miskatonic, âgé de 53 ans, il a fréquenté Herbert West pendant ses études, peu après le début du siècle. Armwright est un chasseur invétéré et un membre du club de tir d'Arkham.

622 Laverie et centrale thermique

N°611 West College Street

La laverie a une capacité d'accueil industrielle et prend en charge le linge des dortoirs de

l'université, de la faculté de médecine et de l'hôpital. D'étranges choses enroulées dans des draps pourraient bien finir ici. La centrale thermique fournit chaleur et électricité d'appoint à presque toute l'université, notamment à l'hôpital.

623 Hôpital universitaire Sainte Mary

N°450 South West Street

Seul hôpital d'Arkham, Sainte Mary a 165 lits et assure un accueil 24 heures sur 24. La faculté de médecine fournit les résidents et les internes de l'hôpital mais les docteurs possédant un cabinet dans la région font aussi partie de l'équipe d'appoint. Un praticien mis au ban de l'hôpital met dans les faits un terme à sa carrière à Arkham.

Établissement fermement attaché à son protestantisme, l'hôpital changea son nom à la requête de la dernière volonté de Mlle Mary Elliot Wharton, une épiscopalienne, qui laissa en 1892 150 000 dollars aux administrateurs pour la construction d'une nouvelle aile.

Le médecin du campus est le docteur Waldron; son infirmerie et ses bureaux sont au sous-sol du hall des sciences. Voir le paragraphe 609, partie « Le médecin du campus ».

624 Musée d'exposition de l'université Miskatonic

N°687 West College Street

Construit en 1902, ce bâtiment est ouvert au public de 10 h 00 à 18 h 00, du mardi au samedi. Parmi les expositions se trouve une vaste section d'histoire naturelle incluant un squelette monté de « brontosaure » ainsi que d'autres fossiles plus petits. Une série de galeries contiennent des échantillons géologiques, des animaux empaillés et des dioramas dramatiques montrant des hommes primitifs (une légende au sein des fraternités raconte que le degré d'intérêt que montre une fille pour ces scènes pour le moins dévêtues trahit son inclinaison envers certains comportements primitifs).

Des exemples de joaillerie d'Innsmouth peuvent être admirés dans la section « Culture contemporaine ». Selon l'histoire *Le rêve dans la maison de la sorcière*, le musée pourrait bien gagner cette année une petite figurine de métal représentant une Chose Très Ancienne, arrachée par Walter Gilman à la rampe d'un balcon d'une cité pré-humaine. Après l'effondrement de la Maison de la sorcière en 1931, en plus des livres et documents remis à la bibliothèque, le musée acquerra une coupe et un couteau sacrificiels d'une étrange facture, une petite statue d'une Chose Très Ancienne faite d'une pierre bleue inconnue ainsi que le squelette difforme de Brown Jenkin.

625 Bâtiment administratif Hoyt

N°333 West College Street

Cette structure de deux étages, construite en 1912, surplombe l'ensemble du campus. Le rez-de-chaussée est consacré à l'information, l'enregistrement et le conseil (et contient les bureaux du journal étudiant) tandis que le premier étage accueille le gros du corps administratif. Le deuxième étage contient les bureaux du président, du vice-président et du reste de l'équipe, ainsi que par quelques salles de classe et de conférences. Le bâtiment est ouvert de 8 h 00 à midi et de 13 h 00 à 15 h 00, du lundi au vendredi.

L'inscription aux cours de Miskatonic coûte 125 $ par semestre. Une chambre dans un des dortoirs coûte 91 $. Trois repas quotidiens dans une des cafétérias coûte 87,25 $. L'université Miskatonic accueille un certain nombre de femmes depuis 1879 ainsi qu'une petite quantité d'étrangers sponsorisés par l'Église et venant de Chine, d'Afrique et de Polynésie, mais 95 % des membres du corps étudiants reste composé de protestant mâles, blancs et anglo-saxons, généralement liés à des familles aisées, souvent du coin.

L'université prend sa charge de parent de remplacement très au sérieux, déterminant en détails les activités et les comportements décents que doivent adopter les étudiants. Le couvre-feu de 22 h 00, la stricte ségrégation des sexes et la mise en application des traditions de l'école sont des mesures normales pour l'époque, mais qui paraissent peut-être plus étranges à des personnes ayant l'habitude de se débrouiller seules.

Des étudiants ne se levant pas quand leur instructeur entre dans la classe peuvent être renvoyés, par exemple. Quand il n'est pas en classe ou à la bibliothèque, un étudiant indiscipliné peut se voir confiné dans sa chambre, le système d'assistants-résidents permettant de s'assurer qu'il y reste.

Les enseignants et le personnels ne doivent pas seulement être compétents mais d'une morale et d'une réputation sans tâches. Ceux qui se laissent entraîner dans d'étranges situations ou qui deviennent la cible de rumeurs ne dureront pas longtemps à Miskatonic.

Bien que l'université offre vingt bourses d'études complètes ou partielles, divers fonds de charité et fidéicommis font de même. Ceux qui parviennent à les obtenir doivent tout de même travailler ou trouver un moyen de payer pour leur chambre, leur couvert et leur argent de poche. Ce n'est certes pas une bonne époque pour être pauvre. Le semestre d'automne va de septembre à mi-janvier, avec une pause de trois semaines en décembre. Le semestre de printemps commence soit le cinquième lundi de janvier soit le premier lundi de février et s'achève le deuxième vendredi de juin. Quelques classes de rattrapage et cours introductifs nécessaires pour l'obtention du diplôme sont donnés au cours des vacances d'été, mais il est impossible de suivre des cours de niveau supérieur ou post-licence pendant cette période.

Chester Armwright

53 ans, docteur en médecine

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	88

Compétences

Bibliothèque	50 %
Crédit	75 %
Médecine	85 %
Premiers soins	80 %
Sciences formelles : chimie	35 %
Sciences de la vie : pharmacologie	40 %

Langues

Latin	15 %

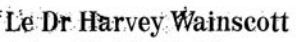
Attaques

- Revolver .45 — 55 %
  dégâts 1D10+2
- Fusil .30-06 — 70 %
  dégâts 2D6+4
- Fusil cal. 12 (pompe) — 75 %
  dégâts 4D6



Dr Wainscott

Mlle Whitby



Le Dr Harvey Wainscott

Aujourd'hui âgé de 48 ans, ancien doyen à Dartmouth, Harvey Wainscott fut engagé il y a trois ans par le conseil d'administration pour présider à la réorganisation de l'université et en faire cette hiérarchie de facultés et de départements qu'elle est aujourd'hui devenue. L'homme s'est fait bien des ennemis au cours de sa lourde tâche, bien que les administrateurs applaudissent ses tentatives d'amener leur université plus près du monde moderne et s'enorgueillissent de l'étendue et de la profondeur des cours scientifiques de Miskatonic. Aucun département administratif de gestion ne sera cependant créé avant 1948, quand l'argent fédéral commencera à goutter et même à couler à flots.

Wainscott a également mis Arkham en émoi en briguant la charge de maire de la ville – un travail à temps partiel – contre l'éternel maire Peabody. Les élections se tiendront le 6 novembre.

Le vice-président David Edmund

Âgé désormais de 55 ans, il servit également sous le Dr Addleson, le précédent président, et fut très déçu de se voir refuser une promotion. Excellent administrateur mais leader sans charisme, il fonctionne admirablement en tant que lieutenant. Il n'apprécie guère certaines des réformes académiques de Wainscott.

Mlle Ruth Ellen Whitby, secrétaire générale

Âgée seulement de 37 ans et dans la fleur de sa vie intellectuelle et émotionnelle, Mlle Ruth Ellen Whitby est aussi compétente, intelligente, et visionnaire pour ce qui touche aux archives de l'université que l'est le Dr Armitage à propos du contenu de sa chère bibliothèque.

Le Crieur de l'université Miskatonic

Surnommé « le pleurnicheur » par ses détracteurs, le journal hebdomadaire étudiant est dirigé par le rédacteur-manager Howard Penobscott. Celui-ci est un fan invétéré de Henri Luce et, plus généralement, un jeune fauteur de troubles. Maigre, clignant souvent des yeux derrière ses lunettes épaisses à monture métallique, Penobscott préfère les éditoriaux au journalisme et se glorifie de pincer régulièrement le nez de l'administration de l'université. Ses heurts avec son superviseur et censeur Swanson Ames sont sans fin, et Penobscott n'aime rien plus que glisser des éléments controversables juste sous le regard oblique et distrait de son ennemi juré. Même le président Wainscott ne parvient pas à apprécier Penobscott, bien qu'il reconnaissance l'ingéniosité de sa jeune némésis.

626 L'hôtel Miskatonic

N°211, West College Street

Offrant les chambres les plus somptueuses et les plus chères d'Arkham, le Miskatonic s'élève sur quatre étages et profite d'une belle vue sur le campus. Les tarifs commencent à 5 dollars la journée pour la plus mauvaise chambre; une suite au dernier étage atteint 50 dollars pendant les fêtes de début d'année et de remise des diplômes.

627 SPA d'Arkham

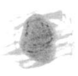
N°111, West College Street

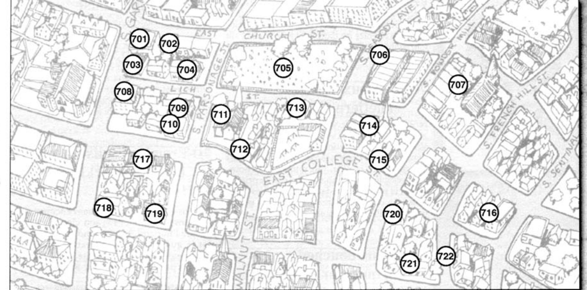
Cette nouvelle organisation se consacre à prévention des cruautés envers les animaux, et est bien dotée grâce au soutien de certains des citoyens les plus prospères d'Arkham. La présidente Wilma Peabody (la sœur du maire), âgée de 62 ans, a intenté un procès envers plusieurs étudiants de l'université ayant apparemment sacrifié des chats et des chiens au cours de quelque rituel. Elle a engagé Edwin Cassidy pour représenter la société et espère participer à la mise en place de lois ôtant aux animaux domestiques le statut de simples objets et les faisant entrer dans une nouvelle catégorie où les blesser ou les tuer ne pourrait se justifier que par des raisons spécifiques et très restrictives.

628 Hôtel pour femmes Harriet Botsford

N°122, West Pickman Street

En partie soutenu par un fond laissé par Harriet Botsford, cet hôtel propose de grandes chambres bien équipées aux femmes célibataires exerçant un emploi, et ce pour un prix dérisoire de 16 dollars par mois. Des règles strictes s'appliquent néanmoins. Les seuls téléphones acceptés sont ceux du rez-de-chaussée et les hommes ne peuvent pas dépasser le hall d'entrée (charmant au demeurant, avec foyer et piano). Les visiteurs restant pour la nuit sont enregistrés et limités à un par mois. La porte principale est fermée dès 9 heure du soir; aucune admission après, sauf arrangement spécial. Les résidents ne possèdent pas la clé du hall. Seule la gérante Abigail Flint décide de qui entre et de qui peut rester. Toute violation du règlement risque d'entraîner une éviction, chose vite arrivée à Arkham.





French Hill

Quartier 7 : French Hill

French Hill, surmontée par les sombres flèches de Bayfriar's Church, possède certaines des plus vieilles maisons d'Arkham. Encore peuplée majoritairement d'Irlandais, on peut y voir des maisons de briques collées les unes aux autres, des toits à pignons ainsi que quelques rares maisons géorgienne bordant la colline, en piteux état mais toujours impressionnantes. Certaines demeures se retrouvent perchées là-haut en équilibre précaire, penchant dangereusement au dessus des rues étroites. Nombres des ruelles et allées ne sont guère plus que des volées de marches se contorsionnant vers les hauteurs et finissant sur de sombres portes.

Les Irlandais les plus prospères vivent sur la face est de la colline et ce jusqu'en bas de East Street, habitant des demeures plus récentes et plus chères dotées de petites entrées et de cours de derrière. La pente nord de la colline est peuplée par les Irlandais les plus pauvres, par quelques Polonais et par la plupart des Canadiens français d'Arkham. La face ouest est principalement composée d'Irlandais démunis et d'une poignée de Polonais.

Le quartier polonais, peuplé de maisons à toits brisés ou à pignons, est constitué grossièrement par les six blocs délimités par les rues College, Peabody, High et Garrison ainsi que par le pied sud-ouest de la colline.

701 Médicaments Walgreen

Angle sud-est du croisement entre Garrison et Church

Appartient à une chaîne nationale. Prescriptions, mercerie, cosmétiques, développement de pellicules, articles divers... tout se trouve ici, à des prix raisonnables.

702 Boutique de vélos du campus

N°146 West Church Street

Venez acheter un vélo (24$), en louer un (75 cents par jour) ou faire réparer le vôtre. La boutique contient toutes sortes de pneus, tubes, pompes et kits de colmatage.

703-A Almen Fleurs

N°259 South Garrison Street

Le Dr Harold Dinsdale, un ancien de Miskatonic, dirige la boutique. Il fut professeur de botanique et participa à plusieurs expéditions dans les tropiques, mais il a pris sa retraite il y a quelques années et ouvert ce commerce. C'est un expert en botanique, spécialisé dans la flore empoisonnée, carnivore et exotique. Il y a de cela plusieurs années, il a mené une étude dans la Lande désolée, mais n'en a guère tiré de conclusions.

Statistiques

Sciences de la vie : botanique 88 %

703-B Barbier de l'université

N°259 ½ Garrison Street

On vous offrira une belle coupe de cheveux et des ragots à foison. De nombreux étudiants et enseignants viennent ici.

704 Pompes funèbres Mehler

N°171 Lich Street

Les clients de Mehler font partie du gratin. Pour un supplément, le cercueil sera emmené jusqu'au cimetière par une paire de juments arabes blanches au lieu du corbillard motorisé habituel ; peu d'Arkhamites désirent une faveur aussi ostentatoire.


Mme Smith

Bien que la crémation ne soit pas mise en avant, elle est tout de même possible, l'urne pouvant ensuite être déposée dans le mausolée privé Mehler ou dans la crypte Mehler du Christchurch Cemetery.

705 Le vieux cimetière d'Arkham

N°250 East Church Street

Vestige de la fondation d'Arkham, ce cimetière contient certaines des tombes les plus anciennes de la ville. On y trouve de nombreuses pierres tombales du dix-septième siècle; la plus récente date de 1743 mais l'érosion en a rendu d'autres illisibles. Les goules ont déjà pillé cet endroit.

706 Bains-douches du quartier sud

N°209 South Peabody Avenue

Bien que le développement de la plomberie moderne étouffe lentement ce commerce, les bains chauds et confortables ont encore la côte dans certaines parties de la ville. Cet établissement offre une chance d'être propre pour seulement 20 cents. Les matins sont réservés aux femmes, et les après-midis sont pour les hommes. Ouvert de 7 h 00 à 19 h 00, du mardi au samedi.

707 Bayfriar's Church

N°540 East Church Street

Cette église condamnée, construites en briques noires comme la suie au milieu du dix-neuvième siècle, est posée de façon menaçante au sommet de French Hill. Elle est fermée depuis des générations mais personne ne semble se souvenir pourquoi. Parmi les ouvrages décomposés peuplant une étagère du sous-sol se trouve une copie du *Cthaat Aquadingen*.

708 Spa de l'université

N°311 South Garrison Street

Restaurant pour étudiants servant une nourriture décente. Un déjeuner coûte entre 35 et 45 cents. Ouvert de 6 h 00 à 15 h 30, du lundi au samedi.

709 Garage de l'université Miskatonic

N°334 South Parsonage Street

Lieu de parking et de maintenance pour les véhicules de l'université sous la direction générale de Bob Bradbury du service d'entretien. Pour un dollar par semaine, le gérant hébergera n'importe quel véhicule privé. Herb Gordon est le mécanicien à temps partiel. Ouvert de 6 h 00 à 17 h15. Fermé le dimanche.

Statistiques
Métier: réparation automobile 52 %

710 Lewiston House

N°181 East College Street

Ce petit hôtel loue des chambres modestes mais propres pour 1,75 $ par jour. Des tarifs plus avantageux sont envisageables pour une location à la semaine ou au mois. Les locataires sont soigneusement observés, et des jeunes hommes aux horaires irréguliers se verront rapidement mettre à la porte.

711 Première église baptiste d'Arkham

N°214 Lich Street

La plus vieille église d'Arkham encore en état fut construite en 1743; son clocher domine encore l'horizon. Le révérend Charles Noyes est le guide de la congrégation. Parmi ses nombreuses œuvres de charité, l'église finance un abri pour les pauvres sur River Street.

Entre la fin du dix-huitième et le début du dix-neuvième siècle, l'église était dirigée par le révérend Ward Phillips, érudit, mystique et auteur des *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de la Nouvelle Angleterre*. Une copie de cet ouvrage peut être trouvée dans les archives du bâtiment, au milieu de liasses de lettres, de sermons et d'essais non publiés de Phillips. Les compte-rendus de naissances, mariages et décès ayant eu lieu dans l'église s'y trouvent également.

712 École de la Pensée positive

N°297 East College Street

Des cours d'une durée de six mois à raison d'une nuit par semaine sont donnés ici par le Dr Delbert Chanson (« Mm ? Un doctorat en Mémoriologie, mon gars ») et coûtent 50 $. Ils accordent une augmentation de 1D6 % dans la compétence Négociation ou Persuasion (au choix du joueur), sans dépasser un maximum de 50 %.

713 Pension Smith

N°288 Lich Street

Cette pension réputée est dirigée par M Phineas Smith et sa femme, Harriet, tous deux ayant largement dépassé la cinquantaine. Une chambre au premier étage avec le couvert coûtent 49 $ par mois. Les Smith forment une paire de vieux mal embouchés, et bien que les chambres soient spacieuses et bien ventilées et que la nourriture soit bonne, il faut compter avec la curiosité des loueurs. Un locataire arrivé en retard pour le dîner constatera que son repas a déjà disparu et que les Smith n'offrent jamais d'en-cas. Quatre autres personnes logent ici, dont Alain Couzon et M Elisha Waite, l'orfèvre.

Alain Couzon

Homme approchant de la quarantaine, Couzon a appris l'art de l'hypnose au Québec.

Voyou des rues

Rock-Head typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	20 %
Discrétion	25 %
Faire le fier	40 %
Mensonge créatif	20 %
Se cacher	30 %
Trouver Objet Caché	35 %

Attaques

- Bagarre 55 %
  dégâts 1D3
- Arts martiaux (lutte) 35 %
  dégâts spéciaux
- Jet de pierre 45 %
  dégâts 1D4
- Petit gourdin 35 %
  dégâts 1D6
- Petit couteau 30 %
  dégâts 1D4

Il tire un revenu modeste de cette activité, traitant les personnes souhaitant se débarrasser d'une manie ou d'une peur irraisonnée, et enseignant parfois son « métier » contre rémunération. Il envoie également des contributions freelance à des magazines, en anglais et en français.

Pour 200 $, payables d'avance, Couzon enseignera les bases de l'hypnose sur une durée de six mois. A la fin de cette période, l'étudiant gagnera la compétence Hypnose à 1D20+10 %, à la condition qu'il possède un score de POU au moins égal à 14. Ceux ne possédant pas le minimum requis perdront leur temps et leur argent, et ne pourront jamais apprendre la compétence.

Statistiques

Hypnose	85 %
Langues : français	75 %

714 Église catholique St Michael

N°432 Lich Street

Fondée en 1854 après l'acquisition d'une vieille église presbytérienne qui fut consacrée sous le nom de St Michael. Le père Paul Sheene est le guide actuel de la communauté. Il a du mal à accepter les importantes donations pécuniaires provenant de Danny O'Bannion, mais sa théologie lui a appris à distinguer l'homme de son argent. Le père Sheene utilise donc ces dons pour financer un programme d'athlétisme pour garçons, destiné à garder certains enfants hors de la rue. Sentimental, O'Bannion se confesse régulièrement auprès du père Sheene mais sa nature d'escroc le pousse à mentir chaque fois que la vérité risque de lui attirer des ennuis.

715 École publique Eben S. Draper

N°373 South Powder Mill Street

Les enfants de 6 à 14 ans se retrouvent ici, du premier lundi de septembre au dernier vendredi de mai.

716 Gymnase du quartier sud

N°348 South Sentinel Street

Lieu puant la sueur fréquenté par des boxeurs amateurs et par une poignée de semi-professionnels. Le gymnase appartient à Luca Maruzzo qui joue aussi le rôle de coach.

Pour 20 $, il entraînera un investigateur mâle à la boxe pendant six mois, augmentant sa compétence Corps à corps : bagarre de 1D6 % jusqu'à un maximum de 65 %. Au delà de cette période, un étudiant boxeur a 20 % de chances de gagner un joli nez cassé en guise de décoration.

Maruzzo refuse d'entraîner les femmes. Ici, elles ne récolteront que des coups de sifflet.

Les Rocks

Constitué d'adolescents d'origine italienne et portant le nom de leur arme favorite, ce gang se rassemble souvent dans les environs du gymnase, encore considéré par les deux bandes de voyous de la ville comme un terrain neutre.

Les Rocks étaient autrefois sous l'aile protectrice de Joe Potrello, mais doivent désormais évoluer sans patron. Ils détestent les 'Finns qu'ils voient comme des intrus en Amérique, n'ayant ironiquement pas conscience que deux vagues distinctes d'immigrants irlandais ont déjà traversé Arkham, la première étant arrivée il y a plus de soixante ans de cela et donc bien avant celle des Italiens.

Les Rocks volent et trichent parfois, mais il n'y a guère de choses à dérober à Arkham et aucun receleur ne fera confiance à des gamins. Ils se réunissent les après-midis, se pavanant et se promenant d'un pas nonchalant pour finalement n'aller nulle part.

Le gang des Irlandais se sent plus en sécurité vers French Hill, tandis que les Italiens préfèrent le bas du quartier sud, entre l'est de Garrison et le sud de Pickman. Pour le gang irlandais, voir paragraphe 512.

717 Laverie Keenan

N°152 East College Street

Amidon à volonté. De nombreux gentlemen vieillissants (et vieux-jeu) apprécient la façon dont M Keenan traite les cols cassés.

718 École de comptabilité de Nouvelle Angleterre

N°103 East Pickman Street

Un cours d'introduction d'un semestre coûte 40 $; l'investigateur peut alors ajouter 1D6 % à sa compétence Comptabilité. D'autres cours peuvent ensuite être pris, sous les mêmes conditions et avec les mêmes bénéfices, sans dépasser un maximum de 50% en Comptabilité.

719 La maison de la sorcière

N°197 East Pickman Street

Pension à la sinistre réputation, peuplée de personnes pauvres ainsi que par les deux étudiants Walter Gilman et Frank Elwood. Le bâtiment est loué à M et Mme Dombrowski, lesquels sous-louent les chambres pour 25 $ par mois et tiennent lieu de propriétaires.

Âgée désormais de 235 ans, cette structure pourrait bien être la plus vieille d'Arkham. Elle fut autrefois occupée par Keziah Mason laquelle, après avoir été capturée par les autorités de Salem, échappa à ses geôliers et disparut. La mégère avait signé de son sang le *Livre d'Azathoth* que lui avait remis l'Homme Noir (une des nombreuses formes de Nyarlathotep) et appris à voyager à travers l'espace et le temps.



Keziah Mason

Sorcière immortelle

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	25	Connaissance	99 %
INT	21	Intuition	99 %
POU	23	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	70 %
Calculer un Portail	80 %
Discrétion	30 %
Éloquence	85 %
Kidnapping	65 %
Mythe de Cthulhu	81 %
Organisation du culte	80 %
Persuasion	70 %
Psychologie	50 %
Sciences formelles : astronomie	35 %
Sciences humaines : histoire	40 %
Sciences naturelles : pharmacologie	70 %
Sciences occultes	65 %
Se cacher	65 %
Traitement du poison	70 %

Attaques

- Couteau de boucher 65 %
  dégâts 1D6+2

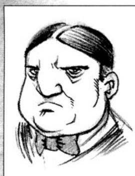
Sortilèges

Contacter Nyarlathotep*, Enchanter une flûte, Flétrissement, Invoquer/Lier une Horreur Chasseresse, Invoquer/Lier un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth, Vers (voir « Le condamné »)

Elle a une compréhension unique de Création de Portails, et semble capable d'emmener ses victimes dans d'autres espace-temps contre leur volonté (si elles échouent dans une opposition de POU avec la sorcière sur la Table de résistance).

* Cette relation spéciale lui permet de le contacter à volonté et sans dépenser de points de magie ; la forme contactée est celle de l'Homme Noir.

Santé mentale : la première vision de Keziah coûte 1/1D2 SAN



Walter Gilman

Mathématicien

APP	14	Prestance	70 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 22

Compétences

Bibliothèque	65 %
Écouter	90 %
Mythe de Cthulhu	26 %
Sciences formelles: mathématiques	85 %
Sciences occultes	35 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Frank Elwood

étudiant

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 77

Compétences

Bibliothèque	35 %
Sciences formelles: mathématiques	50 %

Attaques

• Bagarre 55 %
dégâts 1D3+2

Depuis lors, Mason est apparemment retournée au moins deux fois par an dans l'espace étroit et muré au dessus de la chambre du deuxième étage pour y conduire des sacrifices d'enfants. Un espace entre les murs extérieur et intérieur contient les innombrables os de ses victimes. Une lueur violette apparaît quand elle occupe l'espace secret, qui peut parfois être aperçue près de la fenêtre extérieure voire même venant de sous la porte de la chambre de Walter Gilman.

Ce dernier est un brillant étudiant en mathématiques de l'université, conscient de l'hyperphysique qui pourrait bien avoir été utilisée par les soi-disantes sorcières des siècles auparavant. Il loue actuellement une chambre dans la Maison de la sorcière, et a, par choix, jeté son dévolu sur la pièce du deuxième étage – celle avec le mur et le plafond étranges – dans l'espoir d'apprendre ce que la vieille Keziah savait. Depuis peu, il fait néanmoins l'étrange expérience d'une série de rêves perturbants.

Les rumeurs locales abondent depuis des siècles au sujet de Keziah Mason et de son familier, Brown Jenkin, supposés parcourir les rues à la recherche de victimes sacrificielles. Ces on-dit sont fondés. La sorcière mène bien des rites sur l'Île inexplorée du fleuve Miskatonic et, avec d'autres membres de l'Assemblée maléfique, dans la vallée stérile par-delà Meadow Hill. Apercevoir Brown Jenkin la veille de mai ou d'halloween annonce le kidnapping imminent d'un jeune enfant. Bien qu'elle soit souvent appelée par les ignorants et les superstitieux la « Maison de la sorcière », le passé sordide de la demeure a été oublié par la plupart des Arkhamites; des investigateurs souhaitant obtenir la chambre voisine de celle de Walter Gilman auront peu de chances de reconnaître l'endroit pour ce qu'il est à moins d'être des résidents de longue date d'Arkham et de réussir un test de Connaissance à -20 %. Des recherches à la Société des historiens d'Arkham (un test réussi de Bibliothèque) ramèneront la véritable histoire au grand jour.

Walter Gilman

Gilman est un authentique génie. Ses lectures du Necronomicon, du *Livre d'Eibon* et du *Unaussprechlichen Kulten* ont encouragé ses théories sur l'hyperphysique mais ont également perturbé son équilibre émotionnel. Il pourrait rester encore un peu dans la maison, à moins que son ami Elwood ne le persuade de déménager, laissant la chambre vacante pour un investigateur insouciant.

720 YMCA

N°477 Powder Mill Street

Cet endroit offre aux jeunes hommes un placard et un lit d'appoint pour 35 cents la nuit. Il n'existe pas de YWCA (l'équivalent pour les femmes) à Arkham, bien que la construction d'un tel endroit pourrait être fondée.

721 Passage Orne

Près du n°780 South French Hill Street

Cette allée étroite et sombre mène à une petite cour au milieu de plusieurs bâtiments. Sale, couverte d'ordures, elle n'a rien d'exceptionnel si on excepte le fait que Keziah Mason et Brown Jenkin y sont fréquemment aperçus.

722 Transformateur de French Hill

N°471 South French Hill Street

Cet endroit contrôle la distribution d'électricité dans la partie de la ville située au sud du fleuve et à l'est de Garrison Street. Sans personnel pour le faire fonctionner et le surveiller, c'est un endroit très dangereux protégé par une haute clôture. Une fois à l'intérieur, un investigateur devra réussir un test de Métier: électricité pour couper l'alimentation et plonger le sud d'Arkham dans le noir. Une maladresse infligera 8D6 points de dégâts électriques à l'imprudent.



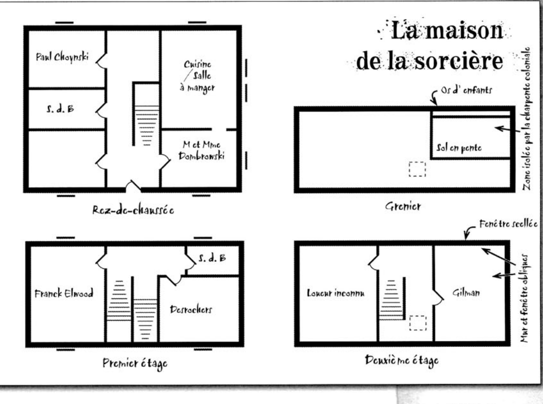
Quartier 8: le quartier résidentiel

La majorité de ce quartier est plutôt fortunée, mais ce sont les rues Saltonstall et High qui méritent le plus d'attention. Juchées au sommet de South Hill, surplombant le campus et le fleuve, ces deux rues de briques sont larges de dix-huit mètres et bordées de superbes arbres qui viennent apporter leur ombre bienfaisante. Des manoirs de conception géorgienne/fédéraliste ayant autrefois appartenu à des propriétaires de filatures longent les deux côtés des deux voies, du croisement avec Boundary jusqu'à celui avec Garrison. Ces demeures sont placées côte à côte, uniformément distantes du trottoir de quatre mètres. Une petite « bande verte » large d'un mètre vient ensuite s'interposer entre le trottoir et la route.

Il n'y a que peu d'espace entre chaque maison, bien qu'une poignée d'entre elles arbore un petit jardin sur le côté. Des descendants des familles originelles possèdent encore quelques-unes de ces demeures, mais le personnel de l'université s'en est approprié la majeure partie, et d'autres ont été achetées par des organisations. Certaines enfin sont devenues des pensions ou ont été divisées en appartements à louer. Aucun commerce ne s'est installé dans le coin.

Les patrouilles de police sont fréquentes ici; le vagabondage, surtout après la tombée de la nuit, est interdit.

Les maisons longeant l'étroite rue Pickman sont, elles, plus récentes et plus modeste. On



peut trouver quantité de bâtisses à pignons de deux ou trois étages, la plupart en bois, beaucoup ayant été débitées en appartements. Certaines sont dissimulées derrière d'autres demeures, atteignables seulement via de tortueuses allées.

Plusieurs maisons géorgiennes d'un âge avancé se dressent ici. Leurs résidents sont constitués essentiellement des enseignants les plus pauvres et des étudiants les plus âgés. Les bâtiments en eux-mêmes sont généralement bien entretenus.

Une poignée de maisons géorgiennes se trouve également sur les rues Miskatonic et Washington, mais la plus grande partie de l'endroit fut érigée à la fin du dix-neuvième siècle et est constituée de grandes demeures victoriennes appartenant à des familles issues des classes moyennes ou de professions libérales. Certaines des vieilles familles d'Arkham prospèrent ici.

Hill Street est dénuée d'éclairage et peu peuplée. Les maisons qui s'y trouvent sont anciennes et vacillantes, s'affaissant sous leurs toits brisés et leurs mansardes couverts de mousse. Certaines sont vacantes et la plupart n'ont pas l'électricité, le gaz ou l'eau courante. Quand à la rue, c'est en fait un chemin de terre, soutenu par une charpente de bois posée il y a une éternité.

De vieilles fermes inutilisées peuvent être aperçues ici, à moitié effondrées et envahies par les mauvaises herbes ; cachés parmi les arbres et les hautes herbes se trouvent des jardins abandonnés depuis longtemps ainsi que les restes de vieilles propriétés familiales. Cet endroit n'a pas encore été incorporée à la communauté. Les résidents tirent l'eau de puits éparpillés le long de la rue.

801 Demeure des Franklin

N°587 West Pickman Street

Une chambre au rez-de-chaussée est disponible pour 95 dollars par mois, une somme qu'elle vaut assurément. M et Mme Franklin, la cinquantaine, forment un couple très amical. Une ménagère aide à maintenir l'endroit impeccable, et un cuisinier prépare petit-déjeuners et dîners.

Parmi les quatre pensionnaires actuels se trouve le professeur d'ingénierie Frank Pabodie.

Danté Helcimer, un autre locataire, est un érudit de 43 ans venu de France qui a traqué indices et étrangetés liés au Mythe à travers le globe. Bien avant de s'installer à Arkham, il a visité la bibliothèque de Miskatonic pour consulter le Necronomicon. Helcimer pourrait bien un jour souhaiter consulter à nouveau le livre maudit, mais Armitage a peu de chances de se souvenir de lui et étant donné la situation depuis l'abomination de Dunwich, mettra probablement en doute les motivations de cet homme.

Helcimer possède une copie du *Livre de Dzyan, du Culte des goules* et des *Fragments de G'harne.* Il est actuellement en semi-retraite, tentant de rétablir une santé mentale trop affaiblie pour le travail d'investigation.

Brown Jenkin

Familier rat

CON	05	Endurance	25 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	03	Corpulence	15 %
ÉDU	03	Connaissance	15 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Mvt.	09
Impact	-2
Points de Vie	04
Santé Mentale	0

Compétences

Écouter	70 %
Ronger	65 %
Se cacher	85 %

Attaques

- Morsure 80 %
  dégâts 1D2

Santé mentale : la première vision de Brown Jenkin coûte 0/1D4 SAN



Danté Helcimer

43 ans, érudit du Mythe

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	19

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	70 %
Bibliothèque	50 %
Culture universitaire : Miskatonic	10 %
Discrétion	75 %
Esquive	55 %
Écouter	40 %
Équitation (chameau, cheval)	45 %
Médecine	15 %
Métier : mécanique	35 %
Mythe de Cthulhu	36 %
Persuasion	15 %
Photographie	40 %
Pickpocket	15 %
Polo	20 %
Premiers soins	35 %
Sciences humaines : histoire	20 %
Sciences occultes	30 %
Se cacher	30 %
Statut universitaire : Miskatonic	15 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	75 %
Français	80 %
Allemand	50 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3	52 %
• Canne épée dégâts 1D6	35 %
• Revolver cal. 32 dégâts 1D8	55 %

Sortilèges
Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth.

802 École publique Daniel Shay

N°602 West High Street

Les enfants de 6 à 14 ans se retrouvent ici, du premier lundi de septembre au dernier vendredi de mai.

803 Club Miskatonic

N°411 West High Street

Ce club exclusif pour hommes possède son propre manoir géorgien. Celui-ci est toujours ouvert aux membres, un gardien y étant constamment en service. Les commodités incluent une bibliothèque, une salle de billards, un salon, un bar et une petite salle à manger. Trois chambres sont disponibles. Aucune femme n'est admise passée la cabine du gardien. L'adhésion se fait sur invitation seulement. L'initiation comme la cotisation annuelle s'élèvent à 300 $, boissons, nourriture et chambres non comprises.

Les membres incluent le président de la Première banque d'Arkham, le juge Randall et le financier/développeur Robert Beckworth, propriétaire de la Tower Professional Building et de l'hôtel Miskatonic. Un investigateur capable de rejoindre ce club augmente immédiatement son score de Crédit de 10 % et devient un ami du juge Randall.

804 Stewart Portman

N°299 West Pickman Street

Dilettante élégant et sophistiqué, Portman détient la plus belle collection de livres rares d'Arkham, supérieure à celle de Tillinghast. De nombreuses premières éditions et autres raretés peuplent ses étagères. Il possède également une superbe collection de manuscrits enluminés.

Nul ne sait que Stewart, 43 ans et toujours célibataire, est une brute perverse. Si une femme qu'il désire venait à lui rendre visite, il la droguerait (VIR 14) et, avant qu'elle recouvre ses esprits, imbiberait ses vêtements de whisky.

Toute investigatrice tentant de le poursuivre se heurtera aux implacables préjugés du juge Randall, qui déblatèrera pendant des heures sur le fait qu'aucune femme décente ne devrait rendre visite seule à un homme célibataire. Portman ajoutera d'un ton mielleux que la dame était au départ venue admirer ses eaux-fortes, mais que la décence lui défend d'en dire plus.

La famille Portman étant bien considérée à Arkham, le score de Crédit de la victime tombera ensuite à zéro pour toute interaction avec un Arkhamite et celle-ci deviendra la cible de petites cruautés et injustices quotidiennes.

Portman possède une galerie spéciale contenant des livres mis sous verre. Il s'agit là de la plus grande collection d'ouvrages pornographiques du Massachusetts, laquelle



Stewart Portman

scandaliserait bien sûr les citoyens d'Arkham ; lancer quelques rumeurs à ce sujet pourrait dans une certaine mesure retourner la ville contre le goujat, mais ne restaurerait en aucune façon la réputation de la pauvre victime.

Parmi ces œuvres indécentes se trouve une copie des *Révélations de Glaaki*. Un test réussi de Trouver objet caché permettra de découvrir le volume au milieu des centaines d'hommages au priapisme garnissant les étagères.

Il est également possible de trouver ici une copie du *Zekerboni*, écrit dans un dialecte de l'italien. Ce tome du Mythe fut transcrit à la main en 1630 par Pietro Mora, chef d'une assemblée de sorcières et est probablement aujourd'hui le seul exemplaire existant. Sa trace a été perdue en 1744. En 1631, Mora et la plupart des membres de son assemblée ont été arrêtés et exécutés par les autorités pour leur complicité supposée dans la propagation de la peste.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Sortilèges : aucun, mais le gardien peut s'il le désire y placer deux sortilèges

La reliure, les bords et les pages du *Zekerboni* ont été traités avec un poison de contact absorbable par la peau ; quiconque prend le livre doit résister à un poison de VIR 10

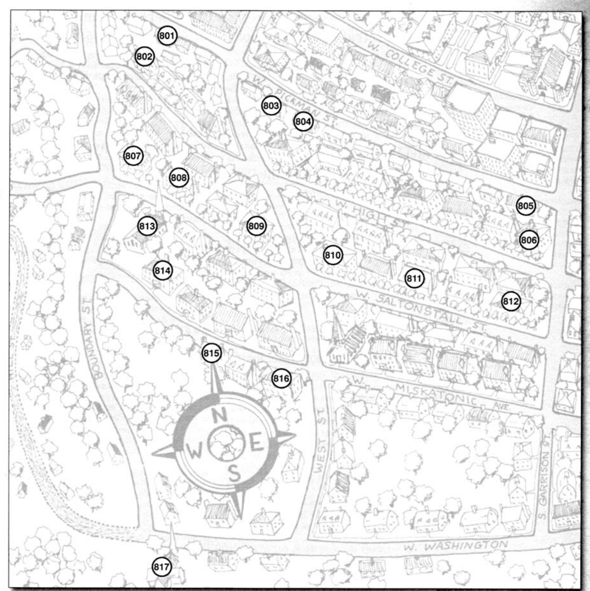
Inoculation	cutanée
Rapidité	rapide (heures)
Stade 1	mains froides et engourdies, - 10 % à toutes les actions
Stade 2	l'engourdissement s'étend au reste du corps, - 20 % à toutes les actions
Stade 3	mort

Porter des gants permet d'éviter l'empoisonnement.

Portman connaît l'existence du poison mais n'en parle jamais, considérant l'action de ce dernier comme un spectacle délicieux et un juste châtiment pour les voleurs.

Statistiques

Culture artistique (livres)	83 %
Crédit	90 %
Glisser un Mickey Finn	93 %
Ignorer la culpabilité	88 %



Quartier résidentiel

805 Timbleton Arms

N°111 West Pickman Street

Ce bâtiment de cinq étages loue de luxueux appartements pour un prix minimum de 83 $ par mois. Cela inclut le pressing, le service de chambres et un gardien à temps plein. Les appartements de haut standing du sommet atteignent les 120 $ par mois. Le gangster Danny O'Bannion vit dans l'un d'eux.

806 May, salon de beauté pour dames

N°122 West High Street

Fréquenté par les femmes les plus huppées d'Arkham, c'est le salon le plus cher de la ville.

807 Daniel Upton, conseils en architecture

N°662 West Saltonstall Street

Upton a la quarantaine bien tassée, est marié et a un fils unique. La demeure de cet homme heureux est une véritable démonstration d'architecture géorgienne. Il a obtenu son diplôme à Harvard et est membre de la Société des historiens d'Arkham (il s'intéresse tout particulièrement à l'architecture de Nouvelle Angleterre).

Upton est un bon ami du poète Edward Pickman Derby, et a bien sûr rencontré sa femme, Asenath Waite. Il est d'ailleurs inquiet pour le jeune homme qui lui a rapporté bien des choses inquiétantes sur sa situation. Derby lui a également offert plusieurs objets au caractère géométrique particulier.

Statistiques

Architecture de Nouvelle Angleterre	90 %
Histoire d'Arkham	65 %

Jonathan Shear

Oiseau de feu

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	43

Compétences

Agir comme les héros des films	40 %
Allumer des ordures	60 %
Athlétisme	60 %
Baratin	45 %
Discrétion	40 %
Se cacher	40 %

Attaques

• Bagarre 30 %
dégâts 1D3

808 Maison de retraite Whitechapel

N°602 West Saltonstall Street

Cette maison de retraite coûte 100 $ par mois, repas et soins médicaux compris. Des soins à domicile, 24 heure sur 24, coûtent quand à eux 10 $ par jour.

809 Horton Wilson, docteur en médecine

N°522 West Saltonstall Street

Maintenant âgé de 74 ans et en semi-retraite, le Dr Wilson a été et est toujours le médecin personnel du professeur Nathaniel Wingate Peaslee ; il a d'ailleurs traité cet homme pendant et après son étrange attaque d'amnésie en 1913 et pourrait bien avoir appris des choses de Peaslee qui pourraient se révéler utiles pour des investigateurs.

810 Les Filles de la Révolution américaine

N°432 West Saltonstall Street

Association uniquement ouverte aux femmes, lesquelles doivent être âgées de 18 ans et plus, pouvoir prouver une descendance directe d'une personne ayant aidé la cause de la Guerre de Sécession, et être bien sûr personnellement respectables. L'adhésion à un chapitre particulier se fait sur un invitation seulement, et coûte 50 $ par an.

Ces sangs bleus défendent la culture américaine contre les immigrés, les anarchistes, les communistes et les unionistes.

Elles forment le cœur de la haute société d'Arkham. Une investigatrice les rejoignant pourra augmenter son score de Crédit de 10 %.

811 Résidence Clark

N°276 West Saltonstall Street

La maison ancestrale de Mlle Elizabeth Clark, 49 ans ; elle est la dernière de cette branche familiale. Les locataires aident à payer les taxes de propriété et le reste.

Il s'agit là de la meilleure pension d'Arkham. Les chambres se louent au mois uniquement, et comprennent deux repas par jour – le petit déjeuner à 7 h 00 et le souper à 18 h 30. Mlle Clark n'accepte que les rares candidats avec lesquels elle pense avoir des affinités personnelles, ce qui inclut actuellement un homme et une femme exerçant tous deux une profession libérale, une commerçante (Mlle Hattie O'Brian, propriétaire de la boutique du même nom) et le comptable Meyer Golditz. Mlle Clark ne sait bien entendu rien des liens de ce dernier avec le crime organisé. Elle n'a qu'une seule chambre de libre, avec salle de bain privative, pour 105 $ par mois.

812 Albert N. Wilmarth

N°118 West Saltonstall Street

Superbe manoir géorgien, la maison ancestrale des Wilmarth est actuellement la résidence du Dr Albert N. Wilmarth, professeur d'anglais à l'université.

813 Première église presbytérienne

N°657 West Saltonstall Street

Fondée en 1801, l'ancienne église fut vendue en 1854 et le nouveau bâtiment de briques ouvrit cette même année. Le Dr Eben Sutton dirige la congrégation.

814 Harold Shear

N°680 West Miskatonic Avenue

Demeure géorgienne bien entretenue, dotée d'un gazon méticuleusement coupé, c'est là la demeure de Harold Shear, professeur de chimie à l'université, et de sa famille.

Jonathan Shear

Fils de Harold Shear, Jon est âgé de 12 ans et constitue la fierté de ses parents. C'est également un pyromane en pleine formation. Il a commencé un an auparavant en allumant de petits feux contrôlés dans les bois, brûlant parfois de petits animaux locaux pour s'amuser de leurs réactions. Après un certain temps il se mit à enflammer le contenu des poubelles.

Il y a une semaine il siphonna de l'essence de la voiture de son père, envisageant d'incinérer un amas de cartons à l'arrière du grand magasin Gleason. Il ne savait pas qu'un clochard dormait à l'intérieur ; l'homme surgit brusquement, nimbé de flammes et hurlant de douleur puis se jeta dans le fleuve pour ne jamais en ressortir. Jonathan commit un meurtre ce soir là, et est désormais pétrifié à l'idée que quelqu'un puisse le découvrir. Peu à peu sa peur diminuera pourtant, et il frappera à nouveau, chaque incendie se faisant plus audacieux et plus cruel.

815 Morton Hartwell, docteur en médecine

N°507 West Miskatonic Avenue

Il s'agit là du médecin personnel d'Armitage. Avoisinant les soixante-dix ans, il ne conserve son cabinet que pour les vieux patients dont il s'occupe depuis très longtemps.

Statistiques

Médecine	75 %
Sciences de la vie : pharmacologie	75 %

816 Dr Henry Armitage et sa femme

N°417 West Miskatonic Avenue

Cette belle maison edwardienne est la propriété du directeur de la bibliothèque de l'université.

817 Église congrégationaliste d'Arkham

N°657 West Washington Street

Quand l'ancienne église brûla en 1909, une nouvelle, plus grande, fut construite dans une zone plus prospère de la ville. Un immense clocher – plus haut que ceux de toutes les autres églises – n'a pas fait partie des plans de reconstruction et de nombreux contributeurs ne s'en sont toujours pas remis. Le révérend Wharton Armbruster y préside, imperturbable.



Quartier 9 : le quartier sud

On trouve ici des allées étroites et tordues et des taudis entassés les uns sur les autres. Quelques Irlandais et Polonais y vivent, mais le sud de l'endroit à partir de High Street est essentiellement italien.

Le quartier sud se trouve sur un sol bas et marécageux, enserré dans une sorte de cuvette entre French Hill et South Hill. L'air y est lourd et humide en été, froid et humide en hiver. La plupart des bâtiments en bois montrent des signes de putréfaction. Quelques maisons individuelles persistent, et sur Powder Mill Street, au sud de Saltonstall, se dressent plusieurs exemples intéressants de demeures en bois de la fin du dix-neuvième siècle.

Mal éclairé, souvent sujet de pétitions réclamant des réformes qui jamais n'adviennent, le quartier est surpeuplé, bruyant, et habité par certains des citoyens les plus pauvres d'Arkham. On peut y trouver de petites boutiques, des magasins d'alimentation et des restaurants, souvent mal indiqués et connus seulement de leurs voisins, écrasés qu'ils sont entre les taudis et les appartements.

901 Société des historiens d'Arkham

N°537 South Garrison Street

Ce manoir restauré d'architecture géorgienne, situé à l'écart de la rue, sert de quartier général à la Société des historiens d'Arkham, un groupe de fonds privés. Le bâtiment est ouvert au public de 10 h 00 à 17 h 00, du lundi au vendredi ; l'entrée est gratuite.

Plusieurs pièces du rez-de-chaussée sont décorées selon les styles colonial et fédéraliste et quantité d'artefacts – tel que la poignée de la première pompe à eau de la communauté – y sont exposés. Des portraits de célèbres Arkhamites des temps passés ornent les murs,

Quartier sud



E. Lapham Peabody

61 ans, administrateur

APP	15	Prestance	75 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	28	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	08
Santé Mentale	63

Compétences

Bibliothèque	82 %
Comptabilité	15 %
Crédit	70 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Photographie de documents	45 %
Persuasion	60 %
Sciences humaines	
- Généalogie d'Arkham	88 %
- Histoire locale	85 %
Sciences occultes	15 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

comprenant ceux des Bishop, des Armitage, des Whateley et de bien d'autres encore.

A l'étage se trouve la grande bibliothèque de la société et sa collection de documents, comprenant entre autres les *Prodiges thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre*; des documents oubliés et totalement inédits peuvent aussi être dénichés dans les tréfonds des archives.

Les cartons moisis du sous-sol contiennent les exemplaires manquants du *Bulletin d'Arkham* (1823-1826) et du *Glaneur de la vallée du Miskatonic* (1830-1831). La société acquiert de nouveaux documents chaque fois que ceux-ci peuvent être achetés ou qu'un legs lui est fait.

M E. Lapham Peabody, 61 ans, est l'administrateur de la société depuis plus de trente ans. C'est un expert en généalogie locale qui possède une connaissance approfondie de la plupart des registres des églises et de la ville, du contenu de la bibliothèque, des sociétés d'historiens et des cimetières de la vallée du Miskatonic. Peabody est parfaitement conscient du malaise qui a envahi Innsmouth et qui s'attarde à Dunwich, bien qu'il soit totalement ignorant des proportions cosmiques du Mythe de Cthulhu. Peabody est un allié de valeur pour qui a besoin d'effectuer des recherches et est toujours prêt à aider à résoudre une énigme généalogique complexe.

Un investigateur peut adhérer à la Société des historiens pour 20 $ par an, y gagnant l'accès à tous les bâtiments, aux archives et à la bibliothèque de la société. Appartenir à la société est considéré comme une bonne chose dans Arkham, bien que la plupart des hommes y réfléchissent à deux fois avant de donner une semaine de salaire ou plus pour pouvoir y entrer. Les investigateurs risquent en revanche de se retrouver au coude à coude avec quelques-uns des citoyens les plus influents d'Arkham lors de la réunion annuelle, laquelle se tient généralement en avril.

902 Institut Larkin

N°766 East Pickman Street

Gigantesque manoir victorien converti en hôpital psychiatrique privé en 1919 par le Dr Parker Larkin, praticien et auteur de talent. Le score personnel de Psychologie du docteur est de 82 % ; les chances de guérison dans l'institut sont de 60 %.

Être hospitalisé ici coûte 220 $ par mois. Les patients ont leurs propres chambres, six lits étant en tout disponibles. Les deux excellents médecins résidents travaillent pour Larkin.
Un des patients les plus intéressants du moment est le Dr Nathaniel Corey, celui-là même qui traita le Dr Amos Piper, ancien professeur du département d'anthropologie de l'université, après que ce dernier ait appris l'existence de la Grande Race. Les Yithiens étaient en train d'essayer de prendre possession de Piper mais celui-ci finit par s'échapper d'Arkham et disparaître. Corey eut à peine le temps de rédiger un manuscrit révélant tout ce qu'il savait avant que la Grande Race ne le rende fou à son tour. Après son admission à l'institut, sa femme découvrit le manuscrit dans son bureau. Elle le remit au Dr Larkin, qui ne vit là tout d'abord que les divagations d'un dément. Au fil du temps, néanmoins, il commença à penser que quelque vérité se cachait là. Ce que Larkin peut connaître du Mythe est laissé à la discrétion du gardien.

903 Salon de Mlle Andrews

N°709 East High Street

Un lieu où les vieilles femmes distinguées d'Arkham peuvent discuter et jouer aux cartes et au majong. Mlle Andrews, 62 ans, sert également de petits verres d'alcool de fruits ou de pissenlits à la demande.

904 Église St Stanislaus

N°522 Walnut Street

Ouverte en 1878, cette église catholique occupe la place d'une église baptiste qui avait pu être rachetée à bas prix. La congrégation est essentiellement constituée de Polonais.

Le père Casimir Iwanicki: au fil des ans le père Casimir a entendu quantité d'histoires au sujet d'une vieille sorcière nommée Keziah Mason et de la chose qui l'accompagne, Brown Jenkin. Cette vieille femme a été accusée à maintes reprises d'avoir kidnappé un grand nombre d'enfants; dernièrement, le vieux prêtre de 63 ans a trouvé quelques raisons de croire en ces histoires, accumulant des informations sur les manifestations terrestres de Keziah et sur l'Assemblée maléfique (l'équivalent d'une compétence à 45 %).

Statistiques

Mythe de Cthulhu	7 %

905 Pension Szymanski

N°574 Walnut Street

La veuve Szymanski est la propriétaire et la gestionnaire de cette demeure étriquée et pour le moins miteuse. Une chambre au premier est disponible pour 75 $ par mois. Les pièces sont correctement entretenues; la nourriture, bien que simple et bon marché, est assez bien préparée. Mme Szymanski parle avec un épais accent polonais et la majorité de ses locataires sont de la même origine. Le père Casimir est fréquemment invité pour le souper.

Dr Stanley Malkowski

L'aimable docteur loge ici depuis une dizaine d'années et a sa chambre au rez-de-chaussée. C'est un homme de 59 ans, originaire de Pologne, qui travaille essentiellement dans les quartiers les plus pauvres d'Arkham et officie gratuitement. Le Dr Malkowski se montre protecteur envers sa communauté et pourrait bien oublier de rapporter certaines blessures à la police si cela devait éviter des ennuis à un patient. On raconte aussi qu'il lui est arrivé de pratiquer des avortements, crime odieux s'il en est.

Statistiques

Médecine	75 %
Pharmacologie	25 %

906 Salle des fêtes Taran

N°552 South Powder Mill Street

La salle Taran est une salle de banquets publique qu'il est possible de louer pour 10 $ la journée, 15 $ avec des chaises et des tables. Elle peut accueillir jusqu'à 250 personnes assises. Si la salle est prise, des investigateurs pourront toujours tenter d'en louer une dans une église ou une école.

907 Église du Sacré-Cœur

N°554 South French Hill Street

L'église catholique de Notre Dame du Sacré-Cœur a été établie en 1891 grâce à la location d'un bâtiment unitarien. Le père Anthony Morency, 54 ans, préside une congrégation essentiellement italienne.

Lors d'une récente réunion avec ses supérieurs, le père a reçu la permission de desceller une partie des catacombes ainsi que les cryptes qu'elles contiennent. Des bruits souterrains pour le moins inquiétants se font en effet entendre depuis quelques temps le long du mur sud : l'origine de ces sons est laissée au choix du gardien.

908 Pompes funèbres Eleazar

N°549 South French Hill Street

Cet endroit est la propriété de Jaspar Eleazar, un homme sans scrupules qui fait payer le prix fort aux pauvres chaque fois qu'il le peut. Pour une certaine somme, il pourra également ignorer certaines particularités marquant un corps, et il a déjà (pour un tarif substantiel) par deux fois embaumé des morts sans certificat de décès.

Une vieille rumeur raconte qu'il vend les cadavres des pauvres à l'université qui en a besoin pour ses dissections.

909 Société de l'Œil d'Amara

N°131 East Saltonstall Street

L'Œil d'Amara est une petite société ouvertement occulte qui doit régulièrement montrer des signes de respect – de pure forme – envers la foi chrétienne afin de ne pas s'attirer l'ire du voisinage. Ses membres tendent à être des dilettantes, des écrivains, des artistes et toutes sortes de personnes étranges mourant d'envie de maîtriser une magie dont ils sont persuadés de l'existence.


Jaspar Eleazar

L'adhésion se fait sur invitation seulement et coûte 30 $ plus une cotisation annuelle de 25 $. Les membres doivent participer un minimum aux réunions mensuelles (certaines étant tenues lors de nuits symboliques telles que la veille de mai ou halloween) mais un membre peut tout de même se voir expulser à n'importe quel moment sur un simple vote de la majorité. L'appartenance à d'autres sociétés mystiques comme les Maçons est strictement interdite.

Un investigateur appartenant à cette société est supposé tout raconter de ses découvertes chtulhoïdes ; garder pour soi de telles informations serait courir le risque d'une expulsion. D'un autre côté, il est certaines vérités que des occultistes amateurs ne sont pas prêts à entendre...

Les réunions sont essentiellement faites de discussions. En effet, peu de membres croient suffisamment en la magie matérielle pour tenter d'obtenir quoi que ce soit par ce biais, si ce n'est le même genre d'influence que celle que leur leader, Jason Gaspard, exerce sur eux. Les comportements illégaux sont rares : même l'alcool est banni des réunions.

Un des bénéfices de l'appartenance à la société est l'accès à sa bibliothèque occulte. Celle-ci comprend des copies du *Liber Ivonis*, du *Manuscrit du Sussex*, des *Écrits de Ponape*, des *Tessons d'Eltdown*, du *Rameau d'or* et du *Cultes des sorcières dans l'Europe occidentale*. Par année passée au sein de la société, l'investigateur peut augmenter sa compétence Sciences occultes de 1D6 %.

Bien que la plupart des vingt membres de la société aient un emploi, ce n'est pas le cas du meneur du groupe, Jason Gaspard. Ce dernier possède une personnalité intense et charismatique, et vit grâce aux cotisations des membres. Fait intriguant, Gaspard a absorbé quantités d'informations sur le Mythe, mais n'a jamais appris un seul sort.

910 Simpson Apartments

N°648 Walnut Street

De petits appartements mal isolés dans un quartier pauvre. Pour 30 $, une chambre est disponible au premier étage, juste à côté de celle de Madame Dulagi, l'astrologue.

Madame Dulagi

Elle vous lira votre horoscope pour 1 $! Ce qu'en apprendront les investigateurs dépend du gardien ; un aperçu d'aventures futures au sein de la campagne pourrait être une bonne idée. La femme mesure moins d'un mètre cinquante, a au moins soixante-dix ans et est atrocement ridée.

Statistiques

Astrologie	60 %
Sciences Occultes	25 %
Polonais	65 %



Jason Gaspard

37 ans, occultiste

APP	13	Prestance	65 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin	65 %
Bibliothèque	45 %
Crédit	03 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Négociation	75 %
Persuasion	85 %
Psychologie	65 %
Sciences de la vie : pharmacologie	15 %
Sciences formelles :	
- Astronomie	45 %
- Chimie	15 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	25 %
- Archéologie	15 %
- Histoire	30 %
Sciences occultes	75 %
Trouver Objet Caché	65 %

Langues

Anglais	80 %
Français	80 %
Latin	60 %

Attaques

• Fleuret d'escrime dégâts 1D6+2	55 %
• Stiletto dégâts 1D4+2	45 %



Joe Potrello

Gangster

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	35

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	75 %
Discrétion	45 %
Écouter	55 %
Trouver objet caché	85 %

Langues

Italien	45 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	85 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	75 %
• Stiletto dégâts 1D4+2+2	95 %
• Revolver .38 dégâts 1D10	75 %

911 Le Club

N°620 South French Hill Street

On peut lire « Unione Italiano » sur la fenêtre. Officiellement, il s'agit là d'une organisation fraternelle pour Italiens seulement, qui ne compte étrangement que Joe Potrello pour membre. Celui-ci vient y boire cafés et verres de vin tout en ressassant d'impossibles vengeances contre O'Bannion et son gang. Des loteries et des paris, des rackets appartenant désormais au gang d'O'Bannion, ont encore lieu ici, et des objets volés (volés à des non-Italiens bien sûr) peuvent y être achetés. Le manager est Virgilio, « gros rouge » de son surnom. La rumeur dit qu'O'Bannion possède en fait les lieux et qu'il en empoche les profits.

Joe (Giuseppe) Potrello

Joe fait peine à voir ces derniers temps. Son pouvoir a été anéanti, son influence n'est plus et il n'a plus qu'un seul homme de main qui lui soit loyal. Même le gang d'Italiens des Rocks ne le respecte pas. Il sait que les hommes d'O'Bannion veulent sa mort. Il sait aussi que la police est au ordres du nouveau caïd et craint qu'elle ne lui tombe dessus (ce qui est largement exagéré, la police d'Arkham n'est pas encore corrompue à ce point).

Potrello est venu aux États-Unis en 1900 à l'âge de douze ans, envoyé là par son veuf de père pour y vivre avec des parents à Arkham. Il grandit là-bas dans un des quartiers italiens les plus pauvres, travaillant dans les filatures de la ville et de Bolton. A l'âge de dix-huit ans il dirigeait déjà une poignée de durs spécialisés dans le racket de passants et de commerçants. Renvoyé de l'armée quelques semaines après que l'Armistice ait été signé, Potrello mit en place une astucieuse loterie illégale inspirée des jeux de racket populaires à New York, une activité qui se révéla très profitable. Quand la Prohibition arriva, Potrello avait déjà le capital et les contacts pour distribuer localement l'alcool venu d'outre-mer.

Potrello se comporte avec modestie et s'habille à la façon des ouvriers. La plupart des Arkhamites parlant italien le connaissent, et beaucoup l'admirent. C'est un bon contributeur de l'Église, bien que ses actions contredisent sa foi. Ceux qui se sont opposés à lui le voient comme un opposant impitoyable et craignent de parler à la police. Même celle-ci le craint et le considère comme un homme de l'ombre, froid comme la glace, mais qui pourrait bien un jour devenir suffisamment respectable pour que les Italiens l'élisent au conseil municipal.

912 Restaurant d'Anton

N°689 South Powder Mill Street

La meilleure cuisine italienne d'Arkham. Un lieu propre mais modeste ; venir y souper coûte entre 50 et 65 cents. Certains membres du gang O'Bannion ainsi que Joe Potrello fréquentent le restaurant.

913 Immeuble

N°615 South French Hill Street

Il ne s'agit en aucun cas du seul immeuble du bloc ; ce bâtiment de grès brun datant de 1840 et dénué d'ascenseur a une chambre au deuxième étage qu'il est possible de louer pour 14 $ par mois. L'édifice est exigüe, sale, bruyant, et l'eau comme le chauffage fonctionnent une fois sur deux. Les fenêtres sont pleines de courants d'air et un investigateur s'y installant pourra entendre les cris des bébés, les bagarres dans les rues et les enfants courant sans cesse dans les corridors. La femme de la pièce à côté, Mona, est une prostituée occasionnelle et une cleptomane.

Hagan Wilson, artiste

Wilson vit au dessus de l'appartement vacant. Âgé de 32 ans, c'est un maître dérangé de l'aquarelle, du stylo et de l'encre.

Quelques années auparavant il pouvait sembler destiné à la gloire et exposait dans plusieurs galeries à Boston et New York.

Hélas pour lui, il découvrit à cette même époque, dans les numéros d'un magazine bon marché appelé Weird Tales, les histoires d'horreur d'un auteur reclus de Nouvelle Angleterre. Il devint obsédé par les visions de ce dernier, ses œuvres se firent plus sombres et prirent un ton plus angoissé ; il se mit en même temps à suggérer à ses amis qu'il réalisait d'autres tableaux qu'il n'osait pas montrer à qui que ce soit.

De la fin de février jusqu'au début d'avril 1925, une série de rêves atroces le laissa un temps interné à l'asile d'Arkham. A sa libération il brûla sa collection d'histoires étranges ainsi que plusieurs de ses tableaux, mais resta obsédé par les thèmes qui l'avaient habité et continue encore aujourd'hui de produire des œuvres au style cthulhoïde – des scènes de cauchemars tirées de son subconscient par ses étranges rêves.

Sa carrière professionnelle est désormais ruinée mais il continue d'occuper sa chambre pleine de courants d'air dans la mansarde, pondant tableau sur tableau, oubliant parfois de manger et de dormir pour satisfaire sa folie. C'est un membre de la Société de l'Œil d'Amara mais il risque d'être expulsé pour n'avoir pas payé sa cotisation.

914 Vétérinaire

N°184 East Saltonstall Street

Le vieux « doc » Pinter, 69 ans, travaille hors de chez lui. Bill Pinter a été un des vétos favoris d'Arkham pendant des années et connaît bien les bêtes et les animaux domestiques de la région. Si c'est nécessaire, il travaillera même sans rien demander.

Statistiques

Médecine vétérinaire 85 %

915 École publique Halsey

N°391 East Miskatonic Avenue

Les enfants de 6 à 14 ans se retrouvent ici, du premier lundi de septembre au dernier vendredi de mai.

916 Salon de barbier Petrucci

N°708 French Hill Street

Cette boutique est souvent fréquentée par les criminels italiens. Aldo Petrucci en connaît la plupart mais il est loyal et ne répètera jamais un mot de ce qu'il peut entendre. Des investigateurs venus fouiner dans les parages seront immédiatement dénoncés auprès de Potrello comme autant d'assassins potentiels envoyés par O'Bannion.

917 Cimetière de Christchurch

Frontière sud de la ville

Christchurch est le nouveau cimetière d'Arkham où les riches comme les pauvres viennent trouver le repos. En dépit de l'inévitable référence à l'église épiscopalienne de Christchurch, les emplacements sont non confessionnels. L'église congrégationaliste est d'ailleurs le lieu de culte le plus proche.

Le cimetière est entouré par un mur de pierre de deux mètres cinquante de haut, surmonté de pointes d'acier. L'entrée s'effectue uniquement par la grille principale, située au pied de Peabody Avenue. Elle est ouverte tous les jours de 7 h 00 à 18 h 00 et un gardien vit près de là.

Escalader le mur est possible mais demandera une échelle, un test réussi d'Athlétisme, ou un sacré coup de main. Une fois au sommet le personnage devra réussir un test d'Agilité pour éviter de se blesser sur les pointes rouillées du dessus. Ces dernières causent 1D3 points de dégâts et ont 10 % de chances de transmettre le tétanos si les plaies ne sont pas traitées.



Au-delà des quartiers : la périphérie

1001 Bois de Billington

Nord-ouest de la ville

Cette forêt sombre et lugubre dont certaines parties n'ont jamais connu la hache ou la scie des hommes, appartient à la famille Billington depuis les temps coloniaux ; l'actuel propriétaire est un membre de la branche anglaise de la famille, et personne ne vit sur la propriété depuis 1821.

Avec des efforts, une route peut être empruntée depuis l'autoroute et à travers les bois jusqu'à la demeure familiale. Cette dernière possède quatre remarquables pilastres sur sa façade, mais sa partie la plus intéressante est sans conteste l'étude de deux étages où une grande fenêtre circulaire constituée de « nombreux verres colorés » domine le mur ouest. De grands rayonnages couverts de poussière garnissent les autres murs.

Les livres de l'étude

Une recherche à travers les rayonnages permet de découvrir des copies du *Liber Ivonis*, du *De Vermiis Mysteriis*, du *Cultes des Goules* et des *Prodiges Thaumaturgiques.* Un petit document entièrement manuscrit titré ***Des actes de sorcellerie maléfique commis en Nouvelle Angleterre par démons sous forme aucunement humaine*** peut aussi être trouvé, si le gardien le désire. L'essai est fragmentaire ; ce qu'il contient concerne uniquement les actes de sorcellerie des débuts de la Nouvelle Angleterre. L'auteur est inconnu.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 4
San : 1
Sortilèges : aucun

Le livre le plus important ici est le ***Al-Azif : Ye Booke of ye Arab***, une traduction ou une interprétation de certaines parties du Necronomicon, dans un anglais provincial du seizième siècle aux caractères tortueux et sinueux.

Complexité : Cryptique (90 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
San : 1
Sortilèges : Appeler le Rôdeur devant le Seuil.

La fenêtre circulaire

La fenêtre est constituée de cercles concentriques de verre teinté, brisés par des rayons partant du centre, se faisant de plus en plus sombres au fur et à mesure que l'on s'approche du cœur du vitrail. Ce dernier est un simple morceau rond de verre transparent, rappelant étrangement la pupille d'un œil. La fenêtre fait face à l'ouest, pointant directement par delà les arbres et les petits marécages la tour de pierre située à quelques centaines de mètres de là.

Regarder au travers de ce vitrail pendant une longue période provoque des visions floues et nébuleuses de scènes du Mythe provoquant une perte de SAN de 1/1D3 à chaque fois.

La nuit, si la tour est observée au travers de la fenêtre, l'esprit du sorcier Alijah Billington, disparu depuis longtemps, peut tenter de prendre possession du curieux. Pour se défendre contre une telle attaque, le personnage doit réussir une opposition sur la Table de résistance entre son propre POU et celui de Billington (qui est de 20).

S'il réussit, Billington prend possession du personnage et l'utilise pour parvenir à ses fins.

Lou Benito

homme de main

APP	12	Prestance	60 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées
Impact +2
Points de Vie 14
Santé Mentale 44

Compétences
Athlétisme 75 %
Baratin 45 %
Dire oui 88 %
Discrétion 75 %
Écouter 65 %
Se cacher 70 %

Attaques
- Bagarre 75 %
  dégâts 1D3+2
- Arts martiaux (lutte) 65 %
  dégâts spéciaux
- Stiletto 85 %
  dégâts 1D4+2+2
- Revolver .45 75 %
  dégâts 1D10+2

Hagan Wilson

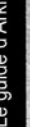
Artiste

APP	06	Prestance	30 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées
Impact +0
Points de Vie 09
Santé Mentale 21

Compétences
Mythe de Cthulhu 22 %
Pratique artistique :
- Aquarelle 83 %
- Dessin 88 %
- Peinture 90 %
Sciences occultes 15 %

Attaques
Aucune hormis les compétences de base



Les bois de Billington

Le Rôdeur devant le Seuil

CON	44	Endurance	99 %
DEX	22	Agilité	99 %
FOR	44	Puissance	99 %
TAI	32	Corpulence	99 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	40	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mvt.	14
Impact	+10
Points de Vie	38

Compétences

Écouter	70 %
Ronger	65 %
Se cacher	85 %

Attaques

• Pseudopode 99 %
dégâts 2D10

Armure : le Rôdeur n'est pas entièrement matériel ; les armes capables d'empaler ne lui infligent que les dégâts minimaux

Santé mentale : 6/4D10

La domination n'est pas absolue, néanmoins, et faire sortir la victime de la maison pendant 1D20 jours permet de la libérer.

La tour de pierre

La tour vue à travers la fenêtre se dresse en contrebas, au milieu d'une petite île située au beau milieu d'un ancien affluent asséché. Un cercle de pierres grossières, soigneusement placées, l'entoure.

La structure en elle-même est constituée de blocs de quarante centimètres d'épaisseur, est haute de six mètres et large de quatre. Un toit conique surmonte l'ensemble. L'entrée s'effectue par l'unique porte arquée de la base. L'intérieur est globalement creux. Une volée étroite de marches de pierres brutes longe le mur intérieur. Ciselé sur le côté se trouve un bas-relief primitif mais néanmoins impressionnant, fait d'un motif qui se répète tout au long de la montée jusqu'au sommet. A la fin de l'escalier, on arrive sur une petite plateforme sur laquelle on peut tout juste s'accroupir. Une ouverture dans le toit de la tour, faisant face à la maison à l'est, a été scellée par un grand bloc de calcaire portant une sorte de Signe des Anciens. Si la pierre venait à être enlevée, il deviendrait possible de se tenir debout sur la plateforme, plaçant la tête de l'investigateur au dessus de la surface du toit et le laissant grandement exposé.

Une fois la pierre enlevée, des rites pourront être à nouveau pratiqués ici. Pour appeler le Rôdeur devant le Seuil, une incantation devra être effectuée trois fois et certains diagrammes tracés dans le sable au milieu du cercle de pierres. Le Rôdeur se manifestera à travers l'ouverture du toit, remplira la tour et enfin se déversera à travers l'ouverture arquée pour réclamer son sacrifice. Pointer dans la direction d'un proche village suffira.

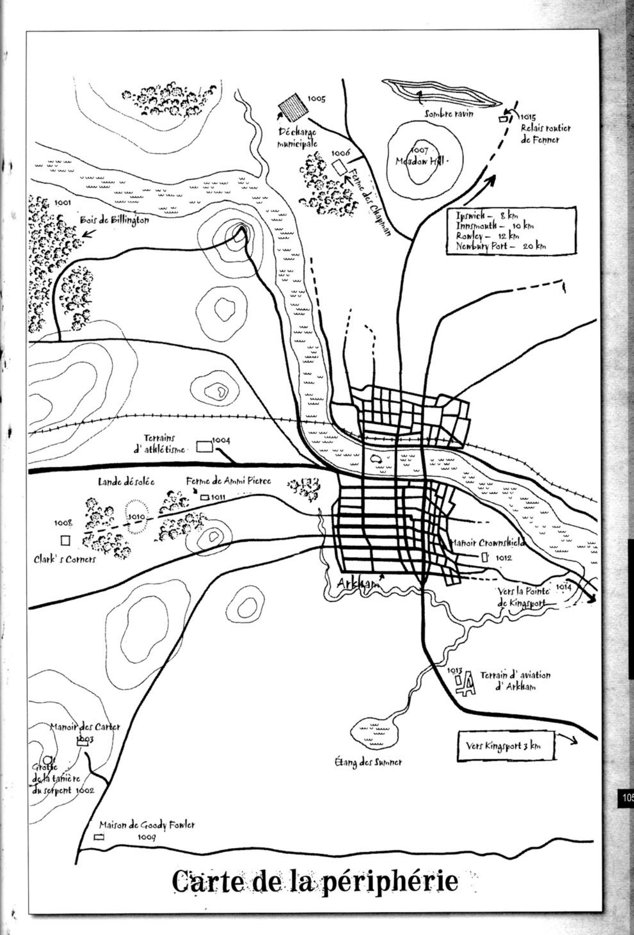
Description du Rôdeur

Masse noire et informe, sorte d'immense limace capable pourtant de se mouvoir rapidement sous la terre. Elle n'est pas totalement matérielle et est probablement un aspect de Yog-Sothoth.

1002 Grotte de la tanière du serpent

Sud-ouest de la ville

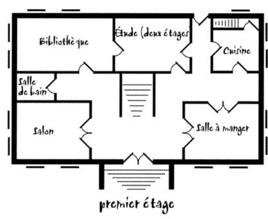
La grotte apparaît sur la face sud de Elm Mountain, dans les bois noirs au nord du vieux manoir des Carter. Les gens du coin ne parlent pas de cet endroit, craignant les vipères (le nom qu'on donne là-bas à tous les serpents venimeux) ou pire encore. Randolph Carter y a pourtant joué quand il était enfant. Au fond de la grotte se trouve une fissure qui mène, si un investigateur parvient à s'y faufiler (TAI de 13 ou moins), à une autre partie plus rarement visitée. Cette deuxième grotte contient un pylône de pierre grossièrement taillé, et sur le mur du fond les traces élimées d'une arche gravée ainsi que d'autres ressem-



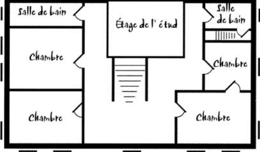
Carte de la périphérie

Le manoir Billington

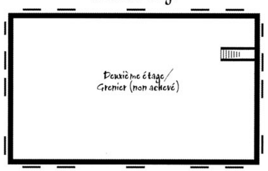
Rez-de-chaussée



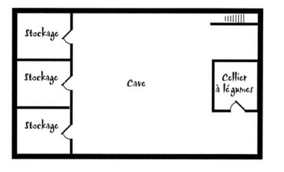
premier étage



deuxième étage



Sous-sol



blant à une gigantesque main peuvent être découvertes. Il s'agit là d'un Portail par lequel Carter, aidé d'une étrange clé d'argent, a quitté ce monde.

1003 Le vieux manoir des Carter

Sud-ouest de la ville

Située le long de la route pour Boston, la vieille demeure des Carter se trouve à mi-pente sur Elm Mountain, juchée sur un tertre dénué d'arbres. Le manoir s'est lié à la famille peu après la fondation d'Arkham.

Christopher Carter, grand-oncle de Randolph, fut le dernier à y avoir vécu. Il mourut peu après le tournant du siècle.

Ni entretenue ni habitée, son toit a fini par s'effondrer sur le reste de la demeure.

1004 Terrain d'athlétisme

Ouest de la ville

Les équipements sont situés à plus de deux kilomètres à l'ouest d'Arkham, sur l'autoroute d'Aylesbury. On y trouve un terrain de football américain avec des tribunes, un diamant de baseball non réglementaire et une piste cendrée de 400 mètres de long. Tout le monde peut y jouer excepté pendant les matchs officiels, les rencontres et les entraînements.

Des équipements d'athlétisme ainsi que plusieurs gradins désassemblés sont stockés dans de grandes remises à la limite de la propriété. La Société d'astronomie de l'université y range également un télescope doté d'une lentille de 20 centimètres.

1005 Décharge municipale

Nord de la ville

La majorité des déchets et des ordures d'Arkham finissent au nord-ouest de Meadow Hill, dans une grande fosse excavée. La nuit, l'endroit est infesté par les ratons-laveurs, les sconses, les opossums et par un ours noir occasionnel.

1006 Ferme des Chapman

Nord de la ville

Une vieille ferme près de Meadow Hill qui fut abandonnée au début du siècle et dont les champs sont restés en jachère. La famille Chapman louait autrefois l'endroit, mais en 1904, Herbert West provoqua un incendie qui le brûla entièrement, en même temps que ses papiers et son matériel. La ferme fut alors abandonnée pendant deux décennies. Au cours des dernières années, le club de tir d'Arkham a payé les arriérés et utilise désormais un champs à presque un kilomètre de là pour le tir aux pigeons d'argile. Le sol là-bas est jonché des éclats d'innombrables disques pulvérisés.

1007 Meadow Hill

Nord de la ville

Cette sombre colline peut être aperçue depuis certains points surélevés de la ville. Par-delà se trouve une noire vallée dans laquelle se dresse une unique pierre blanche, monolithe dénué d'inscriptions que l'on dit plus ancien que les indiens eux-mêmes. Rien ne pousse jamais sur cet endroit, et la terre y est dure et tassée. La pierre, dont la sinistre réputation remonte à la nuit des temps, est le lieu de rencontre de l'Assemblée maléfique dirigée par la sorcière Keziah Mason. Chaque veille de mai et nuit d'halloween, les membres du culte se réunissent ici et mènent leurs rituels impies. En mai dernier la police, aidée des adjoints du comté d'Essex, interrompirent le rassemblement et dispersèrent ses pratiquants, n'arrêtant que deux membres subalternes. Ces derniers furent ensuite relâchés, aucun élément criminel n'ayant pu être trouvé sur place.

L'Assemblée maléfique

Dépassant la simple criminalité, il existe un groupe ayant infiltré Arkham depuis les débuts de la ville. S'ils sont toujours dirigés par Keziah Mason (ainsi que par Nyarlathotep sous son avatar de l'Homme Noir), les autres membres de l'assemblée ont changé au fil des générations.

Si possible, un enfant doit être sacrifié à chaque rassemblement; certains de ceux ayant disparu d'Arkham ces derniers siècles ont en fait été les victimes de cet horrible culte. Le plus souvent, néanmoins, de jeunes esclaves ont été offerts par-delà Meadow Hill ou bien de jeunes traînées ont été enlevés ou achetés dans les ruelles de Boston et emmenées ici pour y être tuées.

Les adorateurs principaux sont toujours treize, Keziah incluse, bien que le nombre de leurs subordonnés varie. Tous ont signé de leur nom dans le *Livre d'Azathoth*, en la présence de Nyarlathotep.

Les membres de plein droit entretiennent souvent un subalterne ou deux pour accomplir les tâches les plus risquées comme le kidnapping d'enfants ou l'empoisonnement. Les autres préfèrent commettre eux-mêmes leurs actes diaboliques. Les grimoires et les objets du culte sont gardés dans une partie secrète et murée du grenier de la demeure de Keziah Mason. Les autres membres (mortels) ne conservent aucune preuve potentielle chez eux. Le culte secret n'a aucun lien avec les étudiants de Miskatonic poursuivis pour le meurtre rituel d'animaux, ni avec les autres personnalités locales telles que Asenath Waite, les pratiquants de la magie blanche ou les tenants de la « Vieille religion de la déesse ». Voici une liste des membres principaux:

Joe Ambrose
Nom de culte Jergay
Travaille comme agent de maintenance à la filature Worsted d'Arkham, et possède un haut score en Métier: mécanique. Ambrose est un homme seul qui vit dans une chambre louée dans une pension de French Hill.

Harold Beemis
Nom de culte Balazar
Sans abris, Beemis a été attiré à Arkham par des rêves, et a dormi dans des allées et sur des pas de portes pendant les huit dernières années. Il travaille rarement, préférant mendier ou voler. Son pouvoir personnel élevé lui permet d'entretenir des relations amicales avec la plupart des policiers d'Arkham. La quarantaine, il porte des vêtements en haillons, ne se rase la plupart du temps pas et empeste. Il possédait déjà de grandes connaissances occultes avant de venir ici. Il dort généralement dans le quartier du fleuve.

Robert Czyenck
Nom de culte Regneh
Czyenck est âgé de 41 ans, mesure près de 2 mètres et pèse 120 kilos. C'est le propriétaire du marché du quartier nord.

William Danvers Johnston
Nom de culte Ahmala
Johnston est âgé de 54 ans et est vice-président de la Banque nationale d'Arkham, C'est un membre dévoué du culte depuis plus de vingt ans qui sert de second à Keziah Mason en raison de son intelligence et de son influence. Il est adhérent du Club de Miskatonic, ainsi que d'un certain nombre d'organisations publiques.

Abigail LaRue
Bom de culte Tama
Femme créole de 71 ans ayant passé la majorité de sa vie à la Nouvelle Orléans, Abigail connaît bien les traditions vaudous et a une compétence Sciences occultes élevée. Elle travaille actuellement comme bonne pour la riche famille Neeley, vivant dans leur demeure spacieuse sur West Miskatonic Avenue.

Keziah Mason
Nom de culte Nahab
Une des premières arrivantes d'Arkham, elle vit encore aujourd'hui grâce à la maîtrise des Portails qui lui permettent de voyager à volonté à travers l'espace et le temps. Mason est la meneuse indiscutée de l'assemblée. Voir le paragraphe 719 pour ses caractéristiques ainsi que celles de son familier.

Edwin White Perkins III
Nom de culte Jabal
Âgé de 34 ans, Perkins est un dilettante résidant dans le manoir ancestral de sa famille. A la demande de l'assemblée, il a rejoint la société de l'Œil d'Amara pour découvrir l'étendue de des connaissances du groupe concernant le Mythe. La réponse qu'il a fournie à ses commanditaires a été « presque rien ».

Marla Slocum
Nom de culte Shana
Elle travaille comme vendeuse à la boutique d'Hattie et vit dans une jolie maison avec son mari Darrell qui n'a aucune idée de ce dans quoi sa femme de 32 ans s'est embarquée.

Ellen Whipple Smith
Nom de culte Camlas
Mme Smith est âgée de 55 ans; c'est une infirmière à l'allure tendre de l'hôpital Sainte Mary et une résidente de longue date

Moses Sargent

Serviteur des ténèbres

APP	09	Prestance	45 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 15
Santé Mentale 00

Compétences

Mythe de Cthulhu 25 %
Nager 95 %
Servir sans entrain 70 %

Attaques

- Bagarre 85 %
  dégâts 1D3 + 2
- Revolver .38 45 %
  dégâts 1D10
- Couteau de poche 25 %
  dégâts 1D3

Abigail Sargent

Servante des ténèbres

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	85 %
TAI	12	Corpulence	70 %
ÉDU	07	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 13
Santé Mentale 00

Compétences

Acquiescer stupidement 70 %
Mythe de Cthulhu 29 %
Nager 95 %

Attaques

- Bagarre 55 %
  dégâts 1D3 + 2
- Griffer 65 %
  dégâts 1D2 + 2

d'Arkham. Veuve, c'est aussi une tueuse psychopathe. Des morts ayant lieu dans l'hôpital pourraient lui être régulièrement attribuées si quelqu'un venait à la suspecter.

Daniel Swain
Nom de culte Sugga
Professeur d'histoire au lycée d'Arkham, Swain a 41 ans. Il est marié et a deux enfants.

Jennifer Tilstrom
Nom de culte Yula
A dix-huit ans, elle est la plus jeune membre de l'assemblée. Elle a été recrutée par Swain, et initiée aux rites de Beltane de cette année. Elle vit encore chez ses parents.

Sheila Torsten
Nom de culte Belag
Seulement âgée de 22 ans, Torsten travaille dans la succursale du campus de la boulangerie Taranowski et vit avec ses parents.

James Allen White
Nom de culte Katal
Avocat au visage poupin chez E. E. Saltonstall & Associés, White est âgé de 28 ans, est marié mais sans enfants.

L'Assemblée est férocement protectrice. A la moindre chance de découverte, elle agit promptement et sans arrière pensée pour détruire ses ennemis. Des investigateurs imprudents pourraient ainsi bien vite finir au cimetière de Christchurch. Chaque membre du cœur connaît plusieurs sorts dangereux, et les plus accomplis d'entre eux sont de véritables cauchemars magiques vivant.

Keziah ne s'implique physiquement que dans les circonstances les plus terribles. Si elle venait à apparaître, Nyarlathotep pourrait bien l'accompagner si le gardien le désirait.

Les dates suivantes sont sacrées pour l'assemblée :
2 février (la chandeleur)
20 mars (l'équinoxe de printemps)
1er mai (beltane)
21 juin (le solstice d'été)
1er août (lammas)
23 septembre (l'équinoxe d'automne)
1er novembre (samhain)
22 décembre (le solstice d'hiver)

Beltane et samhain sont célébrés la veille par un rassemblement complet de l'assemblée devant la pierre blanche de la vallée par-delà Meadow Hill ; des rites y sont célébrés et un sacrifice d'enfant est généralement effectué. Les autres dates peuvent être ou non observées individuellement, et n'impliquent aucun meurtre.

1008 Clark's Corners

Ouest de la ville

Ce hameau existe depuis au moins 150 ans, et a été pendant les 40 dernières années le centre d'une communauté prospère. Le magasin général de Potter était régulièrement visité par des fermiers locaux tels que Ammi Pierce. Hélas pour lui, le village était situé le long de la vieille route partant à l'ouest d'Arkham, laquelle tomba en disgrâce après que la météorite tomba sur la ferme de Nahum Gardner. Lorsqu'une autre route, passant au sud de la Lande désolée, commença à être utilisée, l'économie du village s'effondra.

Ses restes sont désormais éparpillés, bâtiments pourrissant au cœur d'une végétation folle le long d'une route spectrale. Clark's Corners sera inondé par le futur réservoir.

1009 Maison de Goody Fowler

Sud-ouest de la ville

Cette maison grise d'architecture coloniale est installée ici depuis 1680. C'était la demeure de Goody Fowler, la célèbre sorcière. Les habitants du coin jurent qu'aucun être vivant n'est entré dans cette maison depuis 1704, date à laquelle Goody fut emmenée par une foule en colère et pendue.

Étonnamment, les histoires disent vrai. Tout est dans le même état que le jour du meurtre de Goody plus de 200 ans auparavant. Un demi-écheveau de tissus repose sur son fuseau ; de la nourriture sèche dans les pots ; un test réussi d'Idée ou de Connaissance suggère qu'une puissante magie traîne encore ici.

Le grimoire : près du foyer de la cheminée, caché sous une pierre branlante, se trouve le grimoire de Goody Fowler.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Signe des Anciens

Une malédiction a été apposée sur le grimoire, affectant quiconque ôte le livre de sa cachette. Le voleur perd un point d'APP de façon permanente pour chaque jour de détention du livre, devenant de plus en plus vieux et de plus en plus tordu. Il n'existe aucun moyen d'éviter ou de renverser la malédiction, qui continue à faire effet jusqu'à ce que le livre soit remis à sa place ou que l'investigateur arrive à 1 en APP, devenant si horrible que sa simple présence donne des hauts-le-cœur à son entourage. Faire une copie du livre nécessite trois jours de travail acharné.

1010 La Lande désolée

Ouest de la ville

Située à quelques kilomètres d'Arkham, la Lande désolée est sur le site de l'ancienne ferme de Nahum Gardner, longeant une route désormais inutilisée.

En 1882, une étrange météorite atterrit sur cette propriété, près du puits des Gardner. Au cours des années qui suivirent, la famille toute entière déclina et la ferme tomba en ruines. Le bétail mourut ou fuit en peu de temps, et les champs crûrent de façon grotesque avant de dépérir. Les voisins des Gardner parlèrent d'une étrange lueur entourant la ferme la nuit, et commencèrent à éviter l'endroit. Après quelques temps, seul Ammi

La Lande désolée

Terrain surélevé

Terrain surélevé

Ferme ravagée

Puits

Pierce, un des plus vieux voisins de Nahum, osa lui rendre visite.

Des professeurs de Miskatonic vinrent visiter la ferme peu après l'atterrissage du bolide, mais les résultats de leurs tests n'apportèrent aucune information concluante. Le fragment de météore en leur possession diminua rapidement et finit par disparaître. Un an plus tard, les Gardner étaient morts.

Toute la végétation dépérit sur une surface de 20 000 m², centrée sur le puits de la ferme et atteignant même la vieille route à son extrémité sud. Les Arkhamites abandonnèrent bien vite cette voie qui passait par Clark's Corners et en choisirent une nouvelle évitant la région. En quelques années, la plupart des paysans avaient vendu leurs fermes, les plus proches des Gardner étant les premiers à partir. Une succession de Canadiens français, d'Italiens et de Polonais tenta de s'installer là-bas mais aucun ne put supporter l'aura menaçante qui semblait empoisonner la région sur des kilomètres. Finalement toutes les habitations furent désertées, à l'exception de celle d'Ammi Pierce. Clark's Corners cessa en fait d'exister.

Une fine poudre grise recouvre désormais toute la surface de l'ancienne ferme des Gardner, et rien n'a poussé sur cette désolation depuis plus de quarante ans. Les ruines de la demeure des Gardner peuvent être encore aperçues. Des rapports concernant la météorite et ses effets doivent être rangés quelque part à l'université, mais ils semblent avoir été mis au mauvais endroit – peut-être par Armitage. Le dernier témoignage de l'événement est celui d'un vieux Yankee pratiquement illettré, Ammi Pierce. Ce dernier croit fermement qu'une des étranges entités du météore vit encore dans le puits. Il est prévu d'inonder la quasi-totalité de la zone, y compris la Lande désolée, pour créer un réservoir et sécuriser l'approvisionnement en eau de la ville d'Arkham.

La Couleur tombée du ciel

S'ils connaissent mal cette espèce, les gardiens sont vivement encouragés à lire la nouvelle de Lovecraft *La Couleur tombée du ciel* et, si possible, le scénario « La terreur tombée du ciel » par William A. Barton dans le recueil *Cthulhu Now.* Les notes et caractéristiques ici présentes proviennent des travaux de Barton.

Une telle créature apparaît comme une bande de couleur changeante et immatérielle, d'une teinte inconnue sur terre – l'entité est véritablement composée de couleur, et n'est en aucun cas faite de gaz. Touché par une telle chose, un investigateur aura l'impression d'être enveloppé d'une vapeur malsaine et visqueuse. Amenées à l'origine sur Terre dans un petit sac évoquant vaguement une membrane, lui-même contenu dans le météore qui s'échoua sur la ferme des Gardner, les Couleurs grandissent en se nourrissant des organismes vivants. La première, en dévorant l'énergie vitale de toute la famille Gardner ainsi que celle de la majorité de leur bétail, a pu matu-


Ammi Pierce



Edward Pickman Derby

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	11
Santé Mentale	15

Compétences

Bibliothèque	65 %
Conduite	32 %
Crédit	75 %
Mythe de Cthulhu	33 %
Persuasion	75 %
Sciences occultes	65 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Eunice Babson

Servante grivoise des ténèbres

APP	13	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	85 %
TAI	11	Corpulence	70 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Faire un clin d'œil obscène	59 %
Mythe de Cthulhu	19 %
Nager	92 %
Séduction	65 %

Attaques

• Couteau 45 %
dégâts 1D3 + 2

rer au point d'être capable de quitter notre planète. Elle ne laissa à la seconde pour se nourrir que les broussailles ainsi que les rares petits arbres qui autrefois poussaient sur la zone désormais stérile. Celle-ci craint la lumière du jour qui amenuise son pouvoir, et préfère rester cachée dans le puits. Si le réservoir venait à être construit, la Couleur pourrait y gagner une zone de chasse bien plus grande. Bien qu'elle soit aussi vulnérable à certains sorts et puisse être emprisonnée par un champs magnétique puissant, une Couleur n'est vulnérable qu'au Signe des Anciens. Si elle est touchée par un tel talisman, il existe un pourcentage de chance égal au nombre de points de POU investis dans le signe que la Couleur soit immédiatement détruite. Que ce soit le cas ou non, le Signe des Anciens se désintègrera après avoir été ainsi affecté, et la Couleur sera au moins forcée de se retirer pour une courte période.

1011 Ammi Pierce

Ouest de la ville

Souvent décrit comme un drôle d'oiseau, Pierce vit dans une ferme délabrée près de la route abandonnée qui mène à la Lande désolée. Il est âgé de 86 ans et est le seul à se rappeler (ou à bien vouloir parler) des étranges jours qui suivirent la venue du météore en juin 1882. Il connaissait bien Nahum Gardner et sa famille et fut le témoin de leur lent déclin ainsi que de leur destruction.

1012 Manoir Crowninshield

Extrémité est de High Street

Il s'agit là de la demeure d'Edward Pickman Derby et de sa femme, Asenath Waite Derby. Edward, atteignant presque la quarantaine, est l'auteur du recueil *Azathoth et autres poèmes*, fut étudiant à l'université Miskatonic et habite à Arkham depuis sa naissance. Sa femme, Asenath, est originaire d'Innsmouth et porte en elle le sang corrompu de cet endroit maudit.

Elle a obtenu son diplôme dans la Kingsport's Hall School, et suit des cours à l'université de Miskatonic.

Derby préfèrerait vivre dans la demeure familiale sur West Saltonstall Street, vacante depuis la mort récente de son père, mais Asenath chérit le manoir Crowninshield qu'ils viennent tout juste d'acheter.

Tous deux entretiennent trois serviteurs venus d'Innsmouth, le couple âgé que forment Mose et Abigail Sargent ainsi qu'une jeune femme à l'odeur de poisson, Eunice Babson.

Le corps d'Asenath est en fait habité par son père, Ephraim Waite, qui assassina sa propre fille après avoir enfermé son esprit dans sa vieille carcasse. Mais Ephraim/Asenath préfèrerait un corps mâle et pense qu'Edward Derby conviendrait parfaitement. Il/Elle appartient enfin à un culte secret qui se rassemble dans quelque lieu souterrain du Maine. Son nom de culte est Kamog.

Une Couleur tombée du ciel

DEX	21	Agilité	105 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	15	Corpulence	75 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Mouv	20 / 20 (vole)
Impact	0
Points de Vie	aucun

Compétences : aucune

Attaques

• Se nourrir 85 %
dégâts 1D6 + perte de caractéristiques
• Attaque mentale 99 %
dégâts 1D6 points de magie + 1D6 SAN
• Désintégration 99 %
destruction automatique
• Attraper 85 %
dégâts spéciaux

Armure : pas d'armure, mais aucune attaque matérielle, pas même le feu ou les armes magiques, ne peut la blesser. Elle n'est vulnérable qu'aux attaques magiques qui détruisent ou attaquent le POU, aux Signes des Anciens ou aux champs magnétiques de grande puissance : un champs suffisamment fort (au gardien de l'estimer) pourra l'emprisonner.

Sortilèges : aucun

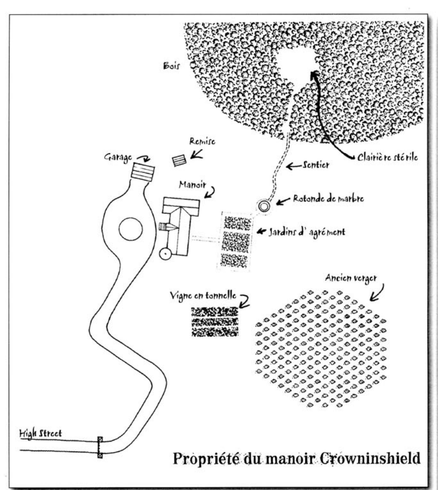
Santé mentale : voir une Couleur coûte 0/1D4 SAN ; voir une de ses victimes coûte 1/1D8 SAN

Se nourrir : opposez le POU de la Couleur aux points de magie actuels de la cible ; par tranche de 10 points séparant les deux scores en faveur de la créature, celle-ci draine 1 point de chacune des caractéristiques FOR, CON, POU, DEX et APP de sa victime, et lui cause en plus 1D6 points de dégâts. Pour chaque point de POU ainsi drainé, ajoutez un point au POU de la créature (et ajoutez 1D6 en FOR quand le POU atteint 20, 30, etc.). Si le POU de la Couleur est inférieur aux points de magie de sa cible, elle ne peut pas se nourrir sur celle-ci.
Une victime de cette attaque voit sa peau prendre l'étrange couleur de son agresseur et ressent une bizarre sensation de succion et de froid brûlant. Après l'attaque, elle paraît comme flétrie et prend une teinte grisâtre ; dans les cas les plus graves, la peau devient crevassée et plissée.

Attaque mentale : cette attaque diminue la résistance d'une cible dotée d'un fort POU. Pour chaque jour passé par le personnage près de l'antre de la Couleur, celui-ci doit opposer avec succès son INT au POU de la créature sur la Table de résistance ou perdre 1D6 points de magie et 1D6 SAN. Les points de magie perdus de cette façon ne pourront pas être regagnés aussi longtemps que la cible restera dans les environs. Quitter la zone d'influence de la Couleur nécessite un test d'Idée réussi, autrement la victime sera incapable de partir et résistera passivement aux efforts visant à l'y contraindre. Un personnage rendu fou par la Couleur pourrait même s'opposer violemment aux tentatives destinées à le changer d'endroit.

Désintégration : cela prend une minute et 1D6 points de magie à une Couleur pour désintégrer 30 000 centimètres cube de métal, 770 000 centimètres cube de béton ou plusieurs mètres cube de bois. Les substances ainsi désintégrées paraissent partiellement carbonisées ou fondues mais aucune chaleur n'est générée par ce procédé.

Attraper : la Couleur peut solidifier une partie d'elle-même pour utiliser sa FOR (1D6 points de FOR par tranche de 10 points de POU). Elle peut ainsi manipuler des objets ou attraper une victime voire plusieurs pour les attirer jusque dans son antre.





Ephraim/Asenath Waite

Sorcier maléfique

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	23	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	00

Compétences

Baratin	80 %
Conduite	10 %
Mythe de Cthulhu	52 %
Nager	85 %
Sciences occultes	55 %

Attaques

• Bagarre 60 %
dégâts 1D3

• Dague 45 %
dégâts 1D4+2

Sortilèges

Appeler Hastur, Appeler Nyogtha, Appeler Yog-Sothoth, Atrophie d'un Membre, Contacter un Profond, Contacter une Goule, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Domination, Échange d'Esprits, Invoquer la Brume de Releh, Terrible Malédiction d'Azathoth

Ephraim/Asenath effectue déjà des changements temporaires de personnalité, utilisant souvent le corps d'Edward pour conduire leur puissante Packard jusque dans le Maine et y participer à ses grotesques cérémonies. Derby a été affecté par ces épisodes et est devenu paranoïaque, s'aventurant désormais rarement en dehors de la maison. Ephraim/Asenath souhaite pourtant obtenir un transfert permanent, prévoyant de tuer ensuite un Derby emprisonné dans le corps d'Asenath. La future victime suspecte certaines choses et pourrait (ou non) avoir confié ses soupçons à son ami Daniel Upton, l'architecte.

Asenath et Derby possèdent de nombreux livres occultes ou liés au Mythe. Ces derniers comprennent *Azathoth et autres poèmes* bien sûr, mais aussi *Le peuple du monolithe*, le *De Vermiis Mysteriis*, le *Nameless Cults* de Bridewell et le *Livre de Dzyan*.

1013 Terrain d'aviation d'Arkham

Est de la ville

Ce nouveau terrain d'aviation est la propriété de l'ancien as du pilotage Stanley Harrington. Né à Boston, Harrington a abattu six avions allemands pendant la guerre avant d'être descendu à son tour. Il survécut au crash mais fut gravement brûlé à la jambe droite; il fut donc retiré du service et renvoyé chez lui.

Après avoir passé plusieurs années à y réfléchir, un second crash qui faillit lui être fatal le convainquit de se poser et d'ouvrir le terrain d'aviation d'Arkham – constitué d'une petite piste de terre, un hangar avec des portes de chaque coté, deux avions, un petit bureau à l'arrière et une manche à air.

Les engins en question sont deux biplans de respectivement deux et trois places. Harrington pourra en louer un à un pilote possédant sa patente ou à une personne ayant au moins 30 % en Piloter (les permis de pilotage sont encore relativement récents, dus en partie à des excès commis dans d'autres états, et constituent une mesure qu'Harrington n'apprécie guère).

Louer un avion demande une caution de 50 $ et l'approbation de Stanley vis à vis du candidat. Le tarif horaire est de 2 $ ou 3 $, attribués respectivement au biplan à deux places et à celui à trois places. Les loueurs paient le carburant et les éventuels dégâts subis. Un tarif à la journée peut être négocié.



Stanley Harrington

Aventurier

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	16*	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

* Si Harrington doit courir, sauter ou faire de l'escalade, traitez-le comme ayant une DEX de 8

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	75

Compétences

Conduite	65 %
Dissimulation	15 %
Métier :	
- Électricité	45 %
- Mécanique	25 %
Navigation	20 %
Piloter	83 %
Premiers soins	35 %
Trouver objet caché	35 %

Langues

Français	30 %

Attaques

• Bagarre dégâts 1D3+2	60 %
• Arts martiaux (lutte) dégâts spéciaux	65 %
• Revolver .45 dégâts 1D10+2	45 %
• Mitrailleuse .30 dégâts 2D6+3 (arme automatique)	65 %

Pour 2 $ de plus l'heure, Harrington jouera les pilotes et vous épargnera ainsi la caution. Stanley est un instructeur de vol qualifié qui pourra enseigner la compétence Piloter à ceux qui parviendront à l'en persuader et à la condition qu'ils aient au moins 13 en DEX. Le prix pour trois heures de leçons hebdomadaires est de 7,50 $, les cours s'étendant sur une durée de 6 mois. A la fin de cet intervalle l'étudiant apprendra la compétence Piloter à 4D6 + 10 %. D'autres leçons permettront d'augmenter celle-ci de 1D6 % par période de six mois, jusqu'à un maximum de 50 %, pour 65 $ en tout.

Un lieu de stockage pour les appareils des investigateurs ainsi qu'une maintenance professionnelle peuvent se négocier.

Harrington fait payer 25 cents chaque décollage ou atterrissage.

Seul le professeur Wingate Peaslee de l'université loue actuellement une portion du hangar. Il y laisse un monoplan de cinq places, à cockpit fermé et à ailes surélevées, d'une conception radicale et que Harrington et son mécanicien adorent. Prototype du Caproni 101 hors de prix (sans les équipements militaires), il possède trois moteurs Alfa Romeo pour une vitesse maximale de 190 kilomètres/heure, une altitude de 6000 mètres et une portée effective de 1000 kilomètres.



Stanley Harrington

Harrington a eu trente ans cette année et, en dépit d'un grave boitement, n'a pas perdu son sens de l'aventure. Soigneusement graissée et cachée dans son hangar se trouve une mitrailleuse cal. 30 de la Guerre mondiale pouvant être montée sur n'importe lequel de ses deux avions, et les 5000 cartouches qui vont avec.



Bucky Heingrapper

Bucky Heingrapper

Le mécanicien de Harrington est petit, gros et gras. Bucky n'est jamais vu sans une énorme boule de chewing-gum dans la bouche. Il est quelque peu stupide, mais est aussi doté d'une incroyable intuition mécanique et est le meilleur de sa profession à Arkham. Lorsque les investigateurs s'en seront rendu compte, ils auront tout intérêt à lui demander de s'occuper des réparations de leur voiture.

Statistiques

Métier : mécanique	88 %

L'aviation aux États-Unis

En 1928, à peu près 5000 nouveaux avions ont été construits aux États-Unis. Parmi eux, presque la moitié étaient des biplans dotés d'un cockpit ouvert, 85 étaient des monoplans fermés, et seulement 69 étaient des biplans fermés. A peine 60 engins d'une taille suffisante pour le transport furent construits cette année-là, dont seulement 5 hydravions.

Si des engins d'entraînement tirés des surplus de la guerre pouvaient être achetés pour à peine 300 $, des véhicules plus neufs et plus sophistiqués se vendaient à un prix bien plus élevé. Par exemple, Stanley Harrington possède un biplan trois places Travelair produit en 1925 avec le moteur d'origine de 90 chevaux, lequel coûte 3000 $ neuf. Équipé du dernier moteur Wright de 200 chevaux, le prix de l'engin pourrait grimper jusqu'à 9000 $. Les deux versions ont une vitesse de croisière atteignant respectivement les 160 et les 200 kilomètres/heure pour une portée de 650 et 800 kilomètres. Les avions à cette époque volaient généralement à des vitesses comprises entre 160 et 400 kilomètres/heure (un véritable record de vitesse) pour une autonomie entre 400 et 2000 kilomètres.

Les appareils peuvent être bidouillés pour recevoir des moteurs plus gros et plus puissants ainsi que des réservoirs de carburant additionnels pour une autonomie accrue. De tels éléments ajoutent aux poids, diminuant la capacité de stockage ou le nombre maximum de passagers et changeant les caractéristiques de vol.



1014 Pointe de Kingsport

Est de la ville

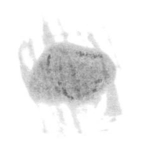
Ce haut promontoire isolé, juché au sommet de falaises s'élevant des centaines de mètres au dessus de Kingsport, est plus facilement atteint à partir d'Arkham que de la ville qu'il surplombe. Une puissante station de radio à ondes courtes sera bientôt construite ici et sera la propriété et la responsabilité conjointe de l'université Miskatonic et de *L'annonceur d'Arkham.*

« L'Étrange maison haute dans la brume », également située au sommet de la pointe, est positionnée sur la face la plus au sud, dominant Kingsport quelques centaines de mètres plus bas. Des fenêtres closes ornent les quatre façades de la demeure, mais la seule porte de l'endroit fait face au précipice de la pointe et s'ouvre directement sur le vide ; seuls les oiseaux peuvent l'atteindre. La maison est un portail mystique pour les Contrées du rêve, un fait qu'il n'est possible de découvrir qu'en dormant dans la ville de Kingsport.

1015 Relais routier Fenner

Sur la voie rapide en direction de Newburyport

Une fois le paisible bar clandestin d'Arkham fermé, ceux recherchant d'avantage d'aventures prennent la voiture jusque chez Mel Fenner, une grande maison à deux étages perdue en pleine campagne. Bien que Fenner offre toutes sortes d'opportunités pour qui veut s'encanailler et constitue par là une véritable alternative à un voyage jusqu'à Bolton, les chambres du rez-de-chaussée sont surtout l'unique lieu de rencontres près d'Arkham à être ouvert après minuit ; cela permet à l'endroit de bénéficier d'une certaine tolérance et d'un certain cachet, même chez les jeunes femmes. L'heure de fermeture dépend avant tout de l'humeur du moment de Fenner, et de la présence ou non du bon adjoint du comté dans la patrouille de police. Fermé les dimanches.



Manoir Crowninshield

N

Rez-de-chaussée
Chambre de Babson
Salle de Bain
Cuisine
Garde-manger
haut
Salle à manger
Galerie d'art
Salon

premier étage
Chambre d'Asenath
Chambre de Derby
Étage du dessous
Bibliothèque
Salle de bain
Buanderie
Galerie d'art

deuxième étage
Pièce capitonnée
Fenêtres condamnées et attachées
Grenier
Deuxième étage (tours)
Bureau d'Asenath
Étage du dessous
Solarium

Pièce de stockage
Cave
Étage du dessus
Réserve de charbon
Chaudière
Porte verrouillée
?
Pièce de stockage

Index thématique du guide d'Arkham

Des sujets rapportés dans le « Guide d'Arkham », à l'exclusion de l'université (cf. page 81)

Entrées de l'index

Bâtiments publics

Boutiques, magasins

Clubs et organisations

Créatures horribles

Écoles, musées

Églises

Entrées diverses

Hôtels, appartements, pensions

Industries, services commerciaux

Gestionnaire de taxis
Gregory Dahlberg 236

Historiens
E. Lapham Peabody 901
Edwin Tillinghast 125
George Tillinghast 418

Hypnotiseur
Alain Couzon 713

Instructeur de conduite
Harvey Ballard 232

Instructeur de pilotage / Pilote
Stanley Harrington 1013

Joailler
Lazlo Caselius 424-B

Journalistes
Michael Crane (*Gazette*) 108
Harvey Gedney (*L'annonceur*) 130
Roberta Henry (*L'annonceur*) 130
Willard Peck (*Gazette*) 108
Howard Penobscott (*Crieur*) 625

Libraire
Herbert Harden 444
Malvina Jaywil 430-B
Edwin Tillinghast 125

Mécaniciens
Bucky Heingrapper 1013
Abel Sykes 235

Médecins
Dr Morton Hartwell 815
Dr Stanley Malkowski 905
Dr Ephraim Sprague 118
Dr Horton Wilson 809

Messager à vélo
Bobby Ashbourne 132

Notaires
Edwin Cassidy 118
Bertrand Chambers 215-A
Lee E. Craig 212
E.E. Saltonstall 124

Orfèvre
Elisha Waite 423

Pasteurs et prêtres
Révérend Wharton Armbruster (congrégationaliste) 817
Père Archibald Bishop (épiscopalien) 439
Père Casimir Iwanicki (catholique) 904
Père Anthony Morency (catholique) 907
Révérend Charles Noyes (baptiste) 711
Père Paul Sheene (catholique) 714
Dr Willett Spencer (unitarien) 303
Dr Eben Sutton (presbytérien) 813
Dr Ezekiel Wallace (méthodiste) 208

Personnes étranges
Beatrice Allen (folle) 301
Eunice Babson 1012
Ellen Crawford (sœur de la folle) 301
Edward Derby 1012
Ed Dunlap (agent des Mi-Go) 134
Frank Elwood 719
Walter Gilman 719
Ammi Pierce 1011
Abigail Sargent 1012
Joe Sargent 203
Moses Sargent 1012
Asenath Waite 1012

Pharmacien
Mather Bryant 441-A

Photographe
Timothy Walters 421-B

Police
Agent type 228
Mickey Harrigan (lieutenant) 228
Luther Harden (chef inspecteur) 228
Kenneth Heath, détective privé 205
William Keats (capitaine) 228
Asa Nichols (commissaire) 228
Sergent type 228
Ray Stuckey (lieutenant) 228

Psychanalystes
Dr Heinrich T. Muelhig 204
Dr Allen Turner 118

Psychiatres
Dr Eric Hardstrom 201
Dr Parker Larkin 902

Récupérateur
Hiram Cahoone 511

Réparateur de montres
John Malloy 420-A

Sculpteur
Pete Sander 137

Serruriers
Richard Henry Ace 414-A
Caleb Markham 443

Agents de la municipalité
Benijah Adams (chef des pompiers) 230
Eldon Jenkin (principal) 508
Janet Larkin (secrétaire de mairie) 217
Joel Manton (superint. des écoles) 407
Joseph Peabody (maire) 217
Anita Pierce (principal) 603
Juge Keezar Randall 212
Darrell Slocum (admin. municipal) 217
Eli Whittaker (dir. des postes) 229

Souffleur de verre
Gregor Weilder 504

Spirite
Gerrhardt Wvinch 112

Tailleur de pierre
Elijah Potts 406

Veilleur de nuit
Sawyer Lyman 118

Vendeur de journaux
Ernie Trout 136

Vétérinaire
William « Doc » Pinter 914

Vitrier
Gunther Schmidt 509

Zoologue
Albert Cunningham 417-A

Nourriture, boisson, loisirs
Arley, barques et appâts 501
Bar clandestin 113
Bee's Diner 210
Billards Art 220
Café Bell 437-B
Cafétéria de Church Street 440
Chez tante Lucy 134
Commercial House 133
Dennison's Ice Cream Emporium 226
Desolate Highway Cafe 131
École de danse Arthur Murray 416
Fleetwood Diner 202
Grafton Diner 138
Musée de cire de Sander 137
Penny Arcade 240
Relais routier de Fenner 1015
Restaurant d'Anton 912

Pompes funèbres, cimetières

Résidences privées

Services (à la personne)

Services (financiers)

Services publics

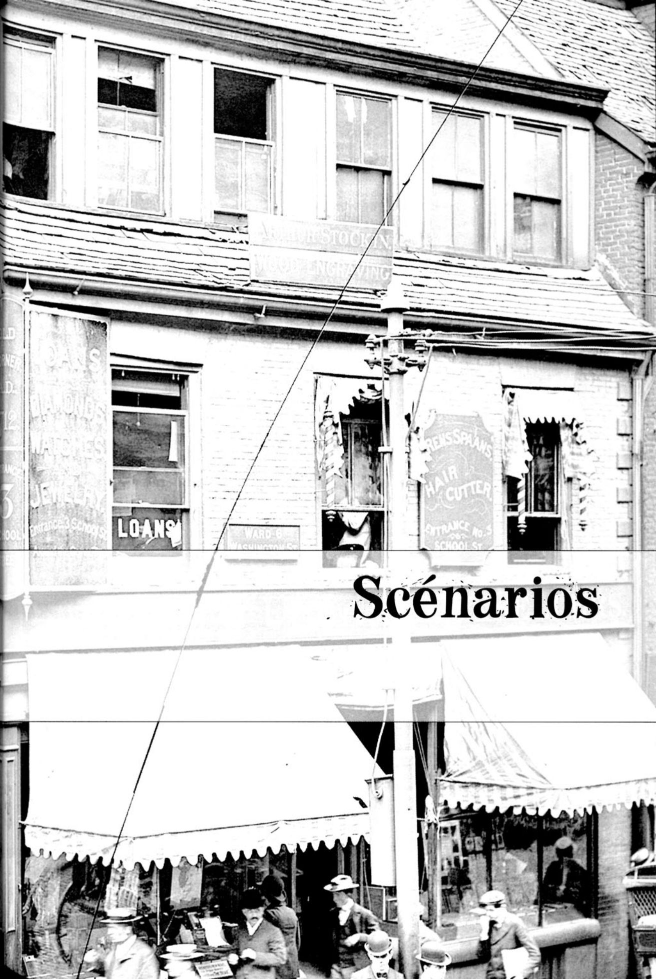
Statistiques (les individus du Guide)

Tomes du Mythe et autres

Transports, communications


ARTHUR STOCKIN
WOOD ENGRAVING
LOANS
LOANS
LOANS
LOANS AT
PER
MONTH
LOANS
TOY BOOKS

Scénarios



JEWELRY
Entrance 3 School St
LOANS
WARD 6
HAIR CUTTER
ENTRANCE NO. 3 SCHOOL ST



Scénario

Les livres de l'oncle Silas

Où les investigateurs se rendent à Arkham pour une raison, et se retrouvent à rester pour une toute autre raison.

En quelques mots...

Silas, un homme étrange, solitaire, fait une chute mortelle dans sa maison d'Arkham. Cet accident apparemment sans importance annonce en fait les retrouvailles d'un de vos investigateurs avec son passé, dévoilant ses liens avec la famille McCrindle, massacrée il y a une trentaine d'année de cela!

Les investigateurs se rendront à Arkham pour prendre possession de l'héritage de « l'oncle Silas », mais ils découvriront là-bas que le legs comporte plus qu'une vieille maison délabrée et quelques bricoles, lorsque des livres maléfiques feront leur apparition et que le tueur des McCrindle refera surface pour tenter de terminer son œuvre...

A l'affiche

L'oncle Darcus

L'assassin des McCrindle n'est autre que le deuxième oncle de l'héritier, un fou prêt à tout pour mettre la main sur les livres maudits que garde la famille. Après plusieurs jours passés à observer les investigateurs, il finira par passer à l'action...

Jefferson Marsters

Bibliophile passionné, il est responsable en un sens de la mort de l'oncle Silas et profite de l'inattention des investigateurs pour récupérer subrepticement les livres de la famille McCrindle.

Dédié à Kim, 1987-2002, Tu nous manques terriblement

Implication des investigateurs

Ce scénario a été écrit pour de nouveaux joueurs de *L'Appel de Cthulhu*. Il part du principe que ces derniers connaissent mal ou pas du tout H.P. Lovecraft ou le Mythe en général. Si ce sont au contraire de vieux briscards expérimentés, le gardien devra modifier la trame en conséquence. Autre solution, les joueurs pourraient créer de nouveaux personnages novices pour cette aventure. Il serait bon qu'aucun d'eux ne soit un bibliophile averti, sans quoi la base de l'intrigue devra être retravaillée.

L'histoire est basée à Arkham, Massachusetts, à la fin des années 20 (la date réelle est laissée au choix du gardien). Un des personnages des joueurs doit être un orphelin d'à peu près 33 ans qui recevra un héritage surprenant de la part d'un parent inconnu. Il apprendra bientôt qu'il est le dernier membre vivant d'une famille d'originaux et qu'en acceptant ce legs il est devenu le gardien – peut-être même l'ultime gardien – de connaissances interdites. Pourra-t-il mener à bien cette tâche insurmontable, ou sa santé mentale finira-t-elle entièrement corrompue?

Aucune connaissance ou compétence spéciale n'est requise pour atteindre la conclusion positive de ce scénario, et il ne s'agit pas non plus d'une course contre la montre. Les événements se mettent en place en fonction du rythme des joueurs. Si les investigateurs ont besoin de temps pour mener leurs recherches, alors ce temps est disponible. Ils ne devraient cependant pas être encouragés à trop traîner – il y a un psychopathe qui erre dans les environs, un psychopathe avec une hache!

Enjeux et récompenses

- **Réussir à récupérer les livres de la famille McCrindle:** ces livres peuvent tout autant sauver le monde que le condamner, et les investigateurs les ont – par ignorance – laissés filer. Quand ils les auront récupérés, il leur faudra faire un choix: endosser le rôle ingrat de gardiens des livres, ou détruire ces derniers?

- **Retrouver Darcus McCrindle et le mettre hors d'état de nuire**: le responsable du « massacre McCrindle » ne laissera en paix les investigateurs que lorsqu'il leur aura repris ses précieux livres. Aux joueurs de trouver un moyen de se prémunir contre lui.

Ambiance

Il est important de ne pas mettre au départ l'accent sur le côté fantastique de l'histoire; les joueurs ne doivent pas être dès le début sur le qui-vive et ne pas suspecter l'importance de l'héritage afin de pouvoir se laisser berner en toute bonne foi: utilisez l'ensemble des données de ce supplément pour renforcer le côté pragmatique de cette première visite à Arkham (qui n'est, après tout, qu'une ville de Nouvelle Angleterre comme une autre, non?), insistez sur les détails juridiques, les contraintes matérielles, introduisez des intrigues secondaires insignifiantes, etc.

Distillez en parallèle de petites touches d'étrangeté grâce à la personne de l'oncle Darcus qui se met peu à peu à observer les personnages sans jamais passer à l'action. Les joueurs doivent être convaincus que la suite du scénario ne se joue pas sur les biens hérités mais sur cet étrange voyeur insaisissable. Utilisez aussi les autres pistes fantastiques suggérées dans le scénario pour détourner l'attention de vos joueurs.

Ce n'est que lorsque la vérité se fait entendre que vous pouvez véritablement faire basculer l'ensemble dans le fantastique puis dans l'horreur, quand le pauvre Marsters se fait littéralement aspirer par une chose invisible sous les yeux des investigateurs! La suite dépend de vous: efforcez-vous de ménager une ultime rencontre avec Darcus constituant un final à la hauteur dans un cadre symbolique (la maison branlante de Silas? Un des lieux fantasmagoriques d'Arkham? Une bonne pluie battante et quelques éclairs font toujours leur petit effet).



Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●●○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●○○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⊘⊘⊘
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Tous type
Époque	1920's

Informations du gardien

De nombreuses ouvertures ont été laissées au cas où le gardien souhaiterait développer ou étendre cette aventure. Une de ces options est la quantité de tomes du Mythe de Cthulhu impliqués. Le gardien devrait revoir leur signification et leur quantité et ajuster le nombre de tomes que l'oncle Silas amènera dans la partie. Ce choix devrait se refléter dans la lettre de l'oncle Silas pour son neveu ou sa nièce (Papiers de Silas 5).

Pendant des centaines d'années une des branches de la famille McCrindle a eu en sa possession des livres remplis de connaissances arcaniques et de sorcellerie. Ces tomes furent dissimulés à la face du monde, et la légende familiale raconte que le savoir occulte contenu dans leurs pages pourrait condamner l'humanité. Comment ces ouvrages ont-ils échoué dans cette famille, nul ne le sait, tout comme nul ne sait pourquoi cette famille décida de devenir la protectrice de ce qu'ils contenaient. Les tomes n'ayant pas été détruits, peut-être existe-t-il une destiné inaccomplie les concernant. Personne ne sait aujourd'hui si la légende familiale a le moindre fond de vérité, toujours est-il que les McCrindle accomplissent leur devoir depuis le seizième siècle.

Au début du vingtième siècle, la famille vivait dans le Wisconsin et Owen McCrindle était le dernier gardien. Mais son frère aîné Darcus désirait les livres pour lui-même, et il affronta Owen pour obtenir leur possession. Ce dernier triompha mais Darcus, ivre de vengeance, massacra en une nuit tous les membres de la famille qu'il put trouver. Seul l'oncle Silas (un des frères d'Owen) et un enfant (le personnage-joueur légataire) purent en réchapper.

L'enfant ayant survécu fut secrètement remis à une famille d'accueil. Silas s'enfuit avec les livres, s'arrêtant à Arkham où il devint un reclus jusqu'à sa mort. Darcus fut capturé quelques heures seulement après le massacre des McCrindle, et fut condamné à l'enfermement à vie dans l'hôpital d'état pour déments criminels du Wisconsin.

Peu avant que cette aventure ne commence, Darcus s'est échappé de l'institut et a suivi la piste de Silas et des tomes jusqu'à Arkham. Les caractéristiques le concernant sont rapportées plus loin.

* * *

Silas était âgé, souffrant d'une santé affaiblie et d'une sénilité accrue. Stupidement, il décida d'amener un des livres, *Monstres et leurs semblables*, à Jefferson Marsters, bibliophile et vendeur de livres rares de Boston. Le livre moisi tombait en morceaux depuis des décennies et McCrindle recherchait des conseils pour le réparer et aider à sa préservation. Il s'éloignait de plus en plus de sa jeunesse, tous les livres allaient donc bientôt devoir changer de propriétaire et il voulait que les choses soient en ordre pour le prochain.

Quand il prit le livre à McCrindle, Marsters fut estomaqué de le voir détenir un objet d'une aussi fabuleuse rareté, même dans un tel état de décrépitude. Cette version ne correspondait pas à la description du volume dérobé au British Museum trente ans plus tôt, volume qu'on croyait être l'unique copie du *Monstres* existant encore. Il offrit immédiatement une somme importante pour cette version manuscrite, mais McCrindle refusa. Marsters insista, alors McCrindle refusa avec plus de véhémence, commençant à réaliser que sa démarche avait été au fond une erreur. Marsters augmenta encore l'offre, en vain. Tandis qu'ils négociaient, le bibliophile commença à penser que son interlocuteur possédait sans doute d'autres livres d'intérêt, peut-être même beaucoup d'autres. Avec réluctance, il rendit donc le livre et offrit plusieurs conseils pour son nettoyage et sa réparation, mais quand McCrindle partit, il se mit à le suivre discrètement jusqu'à la gare. Tous deux prirent le Boston & Maine jusqu'à Arkham, où l'amateur de livres rares pista le vieil homme jusqu'à sa maison près de l'autoroute d'Aylesbury.

L'esprit de Marsters était enflammé. Sans hésitation, il loua une voiture et attendit à l'intérieur que sa proie sorte de chez elle et aille faire des courses en ville. La voie étant libre, le voleur se mit presque à courir à travers la route jusqu'à la demeure de sa cible.

La maison à un étage était branlante et en piteux état. En quelques minutes, l'intrus parvint à enfoncer la porte d'entrée et à pénétrer à l'intérieur. Les pièces étaient plus crasseuses qu'on ne pouvait l'imaginer, pleines d'ordures et d'affaires diverses et leur fouille allait prendre plus de temps que Masters ne l'avait présagé. Quand le propriétaire revint à l'improviste, une bataille eut lieu et Silas tomba dans les escaliers où il se brisa le cou. Paniqué et véritablement effondré par son acte, Marsters s'enfuit sans ce qu'il était venu chercher. Le corps de sa victime fut trouvé le matin suivant par un postier venu livrer un journal du Wisconsin auquel Silas s'était abonné et qui avait remarqué que la porte d'entrée avait été fracturée.

Informations des joueurs

La partie commence lorsque le personnage-joueur héritant reçoit un coup de téléphone d'un certain Peter Nichols, notaire appartenant au cabinet légal de E. E. Saltonstall.

Ce dernier l'informe abruptement de la mort d'un oncle nommé Silas McCrindle, un homme inconnu de l'investigateur qui n'a appris que très récemment qu'il était orphelin. Cela ne l'empêche pas d'être le seul bénéficiaire des biens du défunt, lui dit Nichols, aucune erreur ne pouvant avoir été commise. Le légataire devrait se rendre à Arkham pour régler tous les détails et empocher les biens. Nichols lui rappelle au passage d'amener plusieurs pièces prouvant son identité, comme des lettres lui ayant été adressées, des mots de référence de citoyens influents ou des photos de la famille qui l'a élevé.

Le notaire réaffirme que les recherches ont été impeccablement menées et qu'aucune erreur n'est possible : le personnage-joueur est bien l'héritier. Le cabinet pourra prendre en charge le voyage contre une partie des biens, si l'investigateur le désire, et qu'importe s'il vient de Londres ou de Los Angeles. Un départ d'Angleterre pour Boston par bateau pourrait prendre plusieurs semaines – les autres personnages joueurs devront payer leurs propres billets – et monter à près de 120 $ par personne pour une première classe. Partir de Los Angeles par le train coûte environ 30 $ plus les repas ; partir de Chicago ne coûte que 11 $.

Arkham

Arkham est située dans le comté d'Essex, Massachusetts, sur le fleuve Miskatonic, à quelques kilomètres de la baie du Massachusetts et de l'Océan atlantique. Des libres penseurs qui trouvaient les communautés religieuses existantes trop strictes fondèrent Arkham à la fin du dix-septième siècle. En dépit de ses humbles débuts agricoles, la ville grandit et prospéra. Durant les chasses aux sorcières de 1690, il fut découvert qu'Arkham en hébergeait plusieurs, lesquelles furent pourchassées et exécutées. Au fil des centaines d'années qui suivirent la ville prospéra grâce à la construction d'un port et d'un institut d'enseignement supérieur – lequel deviendrait en 1861 l'université Miskatonic, une école privée dotée d'une haute réputation.

Tandis qu'ils entrent péniblement dans Arkham à bord du train de banlieue de Boston, les investigateurs remarquent les usines noirâtres qui prêtent à la ville leur grande capacité d'emploi et leurs revenus. Par delà le fleuve, à seulement quelques blocs de là, ils peuvent voir les flèches et les toits de l'université Miskatonic.

Les personnages-joueurs arrivent tard dans la journée. Le ciel est couvert et la pluie semble s'annoncer pour bientôt. Les bureaux de E. E. Saltonstall sont vite trouvés en demandant à un concierge ou à un quelconque passant : le cabinet se trouve à trois blocs de la gare, au n°511 de Gedney, près du croisement avec West Armitage Street.

La nuit étant sur le point de tomber, les investigateurs ont besoin d'un logement. Le Tilden Arms au n°179 de West Armitage Street se trouve à moins d'un bloc des bureaux de Saltonstall ; l'endroit offre des chambres propres et décentes pour 2,25 $ la nuit. En bas de la rue se trouve le restaurant Chez tante Lucy (237 West Armitage), où un dîner coûte 1,25 $, un petit déjeuner 45 cents (café compris) et un déjeuner 50 cents (avec du café et une part de tarte). Si Chez tante Lucy est fermé, le Desolate Highway Café est deux blocs plus loin vers l'ouest, et ouvre généralement jusqu'à 21 h 00.

E. E. Saltonstall et associé, cabinet notarial

Les bureaux du cabinet sont situés au nord du fleuve Miskatonic, non loin du square de l'Indépendance et de l'hôtel de ville. Ce vieux bâtiment géorgien de briques rouges était la demeure familiale des Saltonstall il y a un siècle de cela. Il fut ensuite converti en bureaux pour l'affaire qui était en pleine expansion. Le nom de l'endroit s'étend en lettres dorées le long d'une fenêtre au rez-de-chaussée. Quand les personnages entrent à l'intérieur, une jeune réceptionniste de vingt ans et quelques les dévisage par dessus sa machine à écrire.

Après que le légataire se soit identifié, la réceptionniste informe M Nichols de sa présence via un interphone. Celui-ci entre peu après dans la salle de réception et après les introductions d'usage conduit tout le monde à travers un corridor jusque dans son bureau. C'est un homme approchant la quarantaine, doté d'un visage de fouine avec des yeux perçants, d'un long nez fin et d'oreilles pointues. Après que quelques politesses aient été échangées et que le café ait été servi, Nichols entre dans le vif du sujet. Il vérifie les preuves d'identité et les références que le légataire a amenées avec lui, les trouve tout à fait satisfaisantes et note les détails importants. Une fois cela fait, il fait rapidement la lecture du testament.

Nichols ajoute « une partie du legs est constituée d'une vieille maison, d'à peu près 50 000 mètres carrés de terrain et de tous les meubles qu'ils contiennent. En tout, les comptes et les biens sont actuellement évalués à environ 22 000 $. »

(date)

Ceci constitue les dernières volontés et le testament certifié de Silas M. McCrindle.

Moi, Silas McCrindle, sain de corps et d'esprit, lègue tous mes biens, meubles et immeubles ainsi que l'étendue de mes comptes à mon seul parent encore en vie – ma nièce/mon neveu (<insérez son nom ici>*).*

(signataire) Silas Michael McCrindle

(témoin) Rowena Peters
E.E. Saltonstall & Assoc.

(témoin) Dorsey Teal
E.E. Saltonstall & Assoc.

Papiers de Silas 1

World-Wide Telegraph

The Globe in Seven Minutes

CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE

BERLIN ROME BUENOS AIRES CAPE TOWN NEW DELHI MANILA

POUR SILAS MC CRINDLE STOP ARKHAM MASSACH STOP DARCUS MC CRINDLE S'EST ECHAPPE STOP RECOMMANDE ALERTER POLICE LOCALE STOP SIGNE DR ABNER HARRISON STOP HOPITAL ETAT GREENWOOD DU WISC FIN

SAN FRANCISCO HOME OFFICE: NEW YORK CHICAGO

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

Papiers de Silas 2

Nichols donne au nouveau propriétaire l'original du testament (Papiers de Silas 1). Une poignée d'actes notariés doivent également être envoyés, ce qui nécessitera un paiement auprès du comté d'Essex pour une somme de 25 $. Ces démarches administratives devront être effectués à Salem même, mais ne devraient pas prendre longtemps. Tout pourra être terminé demain si l'investigateur le désire. Peter Nichols donne alors au légataire la clé de la maison et se porte volontaire pour conduire le groupe là-bas s'ils le désirent. Hélas, il tombe des trombes d'eau depuis plusieurs minutes…

Les événements à Arkham

Pour les prochaines semaines, le gardien pourrait avoir besoin de quelques éléments à mettre en jeu afin d'ajouter un peu d'intrigues et de mystères à la routine quotidienne de la lecture des journaux de la petite ville. Cette liste n'est en aucun cas complète, et le gardien est libre d'ajouter ses propres nouvelles et événements pour décontenancer, désorienter et surprendre ses joueurs. Certains événements visent spécifiquement les investigateurs et sont présentés en premier. Si le gardien met en scène un événement, il doit être prêt à y apporter une conclusion au cas où les personnages-joueurs décident de mener l'enquête.

Jour un

Le premier jour comprend la lecture du testament et (peut-être) un examen superficiel de la maison et de son contenu. Où que les investigateurs dorment cette nuit-là, l'événement suivant advient : une tempête se lève à 20 h 00 et dure presque toute la nuit, gagnant en intensité aux environs de 3 h 00. C'est à peu près à ce moment-là que les personnages des joueurs sont brutalement réveillés par un flash aveuglant et par un coup de tonnerre assourdissant provenant d'au-dessus de leurs têtes. Le vent a pratiquement arraché les volets d'une de leurs chambres ; ces derniers claquent avec fracas jusqu'à ce qu'on les rattache. Tandis que le personnage concerné se bat avec eux pour tenter de les refermer, il doit réussir un test d'Agilité sous peine de se les voir arracher des mains et de finir trempé jusqu'aux os. Si cela arrive, il doit aussi réussir un test de chance à 50 % pour ne pas voir les volets lui revenir en pleine figure et subir 1D3 points de dégâts au passage. Vous pouvez également tester pour voir si la victime a été assommée par ce retour de bâton en opposant ses points de vie actuels aux dégâts subits sur la Table de résistance. Un personnage mis hors d'état reste allongé sur le sol jusqu'au petit matin. Des personnages dormant dans l'ancienne maison de Silas McCrindle verront en se réveillant que le sol est littéralement inondé par les tonnes d'eau ayant coulé pendant la nuit du toit en piteux état.

Jour deux

A un moment dans la journée, quelqu'un part faire le tour de la propriété entourant la maison de l'oncle Silas ou sort tout simplement dehors pour prendre un peu l'air. Alors qu'il traîne dans les environs, il doit effectuer un test de Trouver Objet Caché : un clochard est en effet planqué dans des buissons proches et observe la maison avec intensité. Si ce dernier s'aperçoit qu'il a été découvert, ou si des tentatives sont effectuées pour attirer son attention ou pour l'attraper, il disparaît dans les buissons (il s'agit là de la première apparition de l'oncle Darcus).

Darcus pourrait apparaître plus tard pour reprendre sa surveillance, ne faisant rien d'autre qu'observer ou disparaître s'il venait à être à nouveau aperçu. Ceux tentant de suivre ses empreintes perdront sa trace après 300 ou 400 mètres, quel que soit le score de leur compétence Pister.

Les caractéristiques de l'oncle Darcus et les notes le concernant ont été placées à la suite des événements suivants.

Ce jour-là l'héritier peut mener à bien les formalités qui le lient à Peter Nichols, après quoi il pourrait vouloir en savoir plus sur son oncle Silas et sur la façon dont ce dernier est mort. Le personnage peut aussi se rendre au poste de police local, poser quelques questions et parler à l'officier chargé de l'enquête ainsi qu'au médecin-légiste du comté. La police se montrera polie et serviable. Elle dira que Silas McCrindle a fait une chute depuis le sommet des escaliers et qu'il s'est brisé la nuque en tombant, mourant instantanément. Aucun élément n'a été trouvé suggérant quelque méfait dans cette triste affaire. Des tests réussis de Psychologie permettront de déterminer que la police comme le médecin-légiste disent la vérité, du moins telle qu'ils l'appréhendent. Les bureaux du médecin ou ceux de la police d'Arkham rendront les effets personnels de Silas : des clefs, un portefeuille de cuir contenant 1D20 dollars et 1D100 cents, une montre, des lunettes et un paquet de cigarettes encore fermé, ainsi qu'un télégramme (Papiers de Silas 2).

Rien n'adviendra cette nuit-là.

Autres événements

Une messe du souvenir : si l'héritier le souhaite, une messe du souvenir pour l'oncle Silas pourra être tenue dans l'église qu'aura choisi le fidèle neveu, pour un coût modeste. Peu de personnes étaient véritablement liées au défunt, comme le gardien a pu s'en douter, mais les quatre policiers et le chauffeur de l'ambulance qui se sont occupés du corps viendront tout de même profiter des sandwiches, comme le fera un représentant de E. E. Saltonstall & Associés. Le gardien pourrait créer d'autres participants s'il le désire. Une courte prière devant la tombe de Christchurch, un lopin de terre, un organiste et des rafraîchissements pour cinquante personnes dans le hall épiscopale coûteront 76,32 $, plus le cercueil.

Un test réussi de Trouver Objet Caché permettra d'apercevoir une silhouette qui observe la cérémonie depuis une haie d'ornement, mais le temps que les investigateurs marchent jusque là-bas pour vérifier, l'étrange figure aura disparu. Gardiens, il s'agit là de l'oncle Darcus, saisi l'espace d'un instant par la nostalgie.

Le monstre marin échoué : une étrange créature de trois tonnes, couverte de fourrure et dotée de vingt pattes s'est échouée sur un banc de sable près de l'embouchure du Miskatonic. Elle a été découverte par deux enfants du coin qui avaient séché l'école. La masse répugnante a été tractée jusqu'à l'université d'Arkham pour de plus amples examens. Les experts sont déboussolés, tout comme les pêcheurs pourtant dotés de décennies d'expérience. La créature qui ressemble à un croisement entre une pieuvre géante et un morse coûte 1/1D2 points de SAN quand on la voit.

Des employés des égouts trouvent un corps boursouflé : le corps, qui était dénudé et se trouve dans un état refusant toute identification, a été apparemment abattu et jeté dans les égouts de Garrison Street. Les personnages joueurs peuvent le voir au bureau du médecin-légiste du comté s'ils parviennent à fournir une raison plausible pour cela. Si l'un d'eux peut réussir un test de Mythe de Cthulhu, il pourra identifier le corps comme étant celui d'un hybride de Profond. Avec un test réussi de Médecine, il sera possible de remarquer des anomalies physiques cohérentes d'un niveau absolument inhabituel. En raison notamment de son état de putréfaction avancée, la vue du corps coûte 1/1D6 points de SAN.

Puits de lumière : une nuit, le regard d'un des personnages est attiré par la lune et par l'étrange couloir de lumière qui semble provenir d'elle. Ce phénomène surnaturel est inexplicable par la science. Des tests réussis en Sciences formelles : météorologie, astronomie, physique ou optique n'apportent aucune information.

Un serpent de neuf mètres aperçu dans le fleuve Miskatonic : un article de journal et une photographie l'accompagnant affirment que ce serpent de neuf mètres de long a été aperçu pendant approximativement douze minutes par un grand nombre de personnes sur le pont de West Street à Arkham. Le serpent a alors plongé pour ne plus réapparaitre. Des personnages joueurs pourraient avoir été suffisamment chanceux pour avoir vu le monstre s'ils se trouvaient dans les parages à ce moment-là. Étonnamment, ses marques feraient de lui un énorme python.

Profanation de tombes : cet événement peut arriver n'importe quand. Darcus est soudainement paralysé par la peur. Silas aurait-il pu se faire enterrer avec ses précieux livres ? Il décide d'aller vérifier. Il est peu probable que le dément rebouche le trou et replante le gazon après son passage. Peut-être un personnage-joueur trouvera-t-il la tombe dans cet état, mais il est plus probable que ce soit le gardien du cimetière qui avertisse les investigateurs. La police pourrait aussi en être informée. Voir Silas qui a commencé à se décomposer coûte 1/1D4 points de SAN.

L'oncle Darcus

L'oncle Darcus n'a qu'une obsession : retrouver les livres, apprendre ce qu'ils contiennent et utiliser leur pouvoir. Pour parvenir à ses fins il détruira tout ce qui se dressera sur son passage. Ce que peuvent être ses ultimes objectifs est laissé au choix du gardien. Souvenez-vous néanmoins que cet homme est irrémédiablement fou. Utilisez la licence dramatique pour

concevoir autant d'événements que vous le désirerez. Voici quelques idées :

- Il surveille la maison de Silas ou suit un des personnages joueurs avec minutie. S'il est découvert, il disparaît mystérieusement, sans laisser de traces
- Il pénètre par effraction dans la résidence des investigateurs et fouille dans leurs affaires, volant ce qu'il pense avoir une quelconque valeur. Il subtilisera certainement tout livre laissé sans surveillance
- Il gribouille des menaces et d'autres messages sur les murs à la craie, au sang ou à la peinture
- Il tue un petit animal (un lapin ou une oie par exemple) et le laisse dans le lit d'un des personnages. Le choc et le dégoût provoqués par sa découverte coûtent 1/1D3 SAN
- Il invoque un Vampire stellaire
- Armé d'une hache ou d'un gourdin, Darcus monte une embuscade à l'encontre d'un personnage insouciant. Cela pourrait constituer une tentative pour kidnapper un individu solitaire afin de le forcer à révéler où se trouvent les livres. Une tentative de meurtre suivra peut-être, à moins qu'il ne décide d'emprisonner sa victime pour une longue période

Un personnage capturé sera emmené dans une clairière, au milieu des bois près de la Lande désolée. Darcus y a trouvé une cabane, a tué son propriétaire avant d'en manger des morceaux. Les restes de la victime sont suspendus dans la remise pour y être fumés. Sur la table à manger repose un jarret humain partiellement dévoré, « à même l'os ». Un test de Connaissance permet d'identifier le morceau comme étant le fémur avec la cuisse ; la perte de santé mentale due à une telle découverte est de 1/1D4+1.

Le personnage est attaché et bâillonné et lié à la grosse chaudière afin qu'aucun échappatoire ne soit possible. S'il refuse de répondre aux questions, Darcus trouvera rapidement de nouveaux moyens de le persuader d'agir autrement. Les tortures qu'il subira pourraient entraîner des pertes de santé mentale ainsi que des blessures physiques. Le captif sera néanmoins gardé en vie pendant plusieurs jours. Durant ce temps le gardien devrait offrir au malheureux une ou deux chances de s'évader et de pouvoir rentrer chez lui pour tout raconter sur son expérience. Cela pourrait tellement enrager les personnages des joueurs qu'ils pourraient attendre le retour de Darcus pour une ultime confrontation.

Si Darcus est constamment déjoué et finit par s'en exaspérer, il provoquera lui-même l'épreuve, tentant de renverser quelque peu ses chances de victoire. Il voudra entraîner les personnages vers leur mort avant d'agir contre son neveu/sa nièce qu'il torturera sans pitié jusqu'à ce qu'il obtienne ses précieux livres.

Darcus ne tiendra pas longtemps s'il affronte de face trois ou quatre investigateurs. Dépassé, il tentera de s'échapper et d'utiliser d'autres tactiques. Il fera notamment bon usage de son sortilège d'attaque, surtout s'il se voit capturé et détenu pour une interrogation ultérieure.

La maison de l'oncle Silas

La maison est située dans une zone légèrement boisée, au sommet d'une colline en bordure de la ville, là où commence l'autoroute d'Aylesbury en direction de Dunwich. La demeure a grand besoin de nettoyage et de réparations substantielles. Les briques sont fissurées et tombent en morceaux. Les fenêtres ont été cassées et recouvertes de planches et des décolorations témoignent de nombreux problèmes d'infiltrations.

- A l'intérieur se trouve un vaste sous-sol, vide si on excepte une chaudière, un tas de charbon, un peu de bois et quelques tuyaux. Des escaliers mènent à l'étage.

- Au rez-de-chaussée se trouve une cuisine ainsi que des escaliers menant à la cave, une salle de bain, un salon et deux autres pièces plus petites. Les marches à l'opposé de la porte principale mènent à l'étage vers trois chambres inconfortablement humides.

- Au rez-de-chaussée ont été également disposés des tapis nullement assortis pour couvrir des portions du sol. D'autres endroits sont à nu, avec rien d'autre que des touffes ou des fragments de tapis cloués et d'occasionnelles déjections de rats. De la peinture effritée pèle du plafond et le papier peint se décolle des murs. Une vaisselle sale et couverte de nourriture desséchée est entreposée dans l'évier de la cuisine. Des boîtes de conserve vides et des emballages de boucher remplissent entièrement la poubelle. Les placards sont remplis du sol au plafond de pots de confiture pleins de noisettes, de boulons, d'écrous, de clefs – des clefs rouillées ouvrant des serrures qui n'existent plus aujourd'hui – de lacets et d'étranges boulons et ressorts d'une utilité inconnue.

- Plusieurs des chambres de l'étage sont équipées d'une penderie, de lits, de tables et de chaises.

- Le grenier est rempli d'outils rouillés, de pots de peinture vides et contient plusieurs batteries d'automobile mortes.

- Aucun téléphone ne peut être trouvé.

- Les seules toilettes sont infectes. Un test d'Endurance est nécessaire pour pouvoir rester ici pour une période prolongée ; sur un échec le personnage finit par avoir la nausée et vomir en raison de la puanteur qui y règne. Le linoleum est plein de trous et arraché par endroits, révélant le plancher putréfié en dessous. La baignoire est remplie de briques et de morceaux de bois, et les toiles d'araignées montrent qu'elle n'a pas été utilisée depuis des années. La fenêtre est enduite d'une couche de crasse jaunâtre. Un personnage pourra tenter de se jeter dessus pour l'ouvrir et apporter ainsi un peu d'air frais dans la pièce ; briser la gangue visqueuse nécessitera une opposition réussie contre une FOR de 8 sur la Table de résistance. Des mouches mortes recouvrent le rebord.

- Derrière la baignoire se trouve une pile de journaux destinés peut-être à servir de papier-toilette. Ce sont tous des numéros



Darcus McCrindle

50 ans, chercheur fou de la connaissance

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	55 %
Baratin	55 %
Bibliothèque	35 %
Discrétion	55 %
Dissimulation	35 %
Droit	15 %
Écouter	45 %
Médecine	75 %
Métier : serrurerie	27 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Négociation	35 %
Persuasion	49 %
Premiers soins	80 %
Psychologie	34 %
Se cacher	35 %
Sciences humaines : anthropologie	21 %
Trouver Objet Caché	45 %

Langues

Anglais	95 %
Arabe	02 %
Amharique	03 %
Chinois classique	02 %
Copte	03 %
Latin	02 %
Tamoul	03 %
Xhosa	02 %

Attaques

- Bagarre 70 %
  dégâts 1D3
- Couteau 65 %
  dégâts 1D4+2
- Gourdin 50 %
  dégâts 1D6

Sortilèges : Contacter Azathoth, Contacter Yog-Sothoth, Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Signes des Anciens, Signe de Voor et un au choix entre Poing de Yog-Sothoth et Étreinte de Cthulhu.

de la *Gazette de Greenwood* (Wisconsin) de date récente.

- Les tuyaux glacés râlent, crissent et claquent tandis que la chaudière du sous-sol envoie de force de l'eau chaude à travers. La nuit, tandis que la maison rétrécit en se débarrassant de la chaleur du jour, la solive se met à craquer et à grincer de façon lugubre.

La vente des biens

Une fois que le personnage-propriétaire a inspecté la maison du sol au plafond et qu'il sait ce qu'il désire garder, vendre ou jeter, le gardien devrait proposer la mise en place d'une vente des biens, pour changer les objets utilisables mais non désirés en dollars. La région d'Arkham est suffisamment grande pour pouvoir y trouver quelques personnes capables d'organiser, de mettre en place et de mener à bien une telle vente. Ce genre de braderies est généralement organisé après une mort dans la famille, ou bien lorsque (plus rarement) une famille déménage dans une autre partie de l'état ou du pays.

A Arkham, tout le monde dit qu'Elizabeth West est la meilleure organisatrice de ventes de biens. Et elle vit justement en ville. Si le personnage-joueur l'engage, elle viendra avec une poignée d'assistants nettoyer la maison et vider le garage pour 25 $. Elle pourra aussi estimer les objets et conduire leur vente pour 15 % de la somme obtenue. Elle possède une INT de 14 et un score de Négociation de 75 %, et est aussi honnête que les jours sont longs. Bien que 80 % de la maison soit constituée de saletés, les 20 % restants correspondent aux peintures, livres, casseroles, vaisselle, argenterie, buffet et autres meubles, outils, tuyaux et bois du sous-sol, etc. Tous ces biens ont de la valeur, une fois nettoyés, estimés et mis correctement en avant. Mlle West découvrira également une bible de famille, des photos, des lettres et d'autres documents personnels qu'elle mettra de côté pour le légataire (voir la sous-section « Fouiller le passé du personnage-joueur » page 128).

Pour les besoins de l'intrigue, les investigateurs n'identifieront pas les livres pour ce qu'ils sont. Pour le moment ces derniers sont tout simplement rangés avec les autres ouvrages. Tout finira par être vendu le matin même de la vente organisée, à Jefferson Masters, que ce soit par le personnage-joueur ou par Mlle West elle-même.

Au fil de la journée, plusieurs centaines de chasseurs d'affaires viendront traîner là et fouiner dans ce qui semble avoir de la valeur. Faire la fine bouche (négocier) est bien sûr autorisé. Tard dans la journée, quand il devient évident qu'aucun autre objet ne sera vendu, faites un test avec la compétence Négociation de Elizabeth West à 75 % ou utilisez le score du nouveau propriétaire de la maison. Une réussite permet d'obtenir 2D100 + 100 dollars, et une réussite spéciale ajoute encore la moitié de cette somme au total. En cas d'échec, 1D6 + 75 dollars seulement ont été gagnés.

Pour la première fois depuis des décennies, l'intérieur de la maison est libre et relativement propre.

La lettre

Le jour suivant la vente, Peter Nichols vient se garer devant la maison. A peine arrivé, il se confond en excuses : « il s'agit là d'une erreur des plus embarrassantes, moins que professionnelle, mais j'ai là une lettre » – (Papiers de Silas 5) – « qui aurait dû vous être remise au moment même de la lecture du testament. Au lieu de quoi elle fut par erreur glissée dans les documents d'un autre client et nous ne l'avons découverte qu'une heure auparavant ». Nichols remet la lettre scellée et s'excuse encore une fois avant de partir s'occuper d'autres affaires.

Gardiens, écrivez le nom du destinataire à l'extérieur de la lettre, et datez-la de façon appropriée avant de la remettre

Si vous avez décidé d'utiliser moins de quatre tomes du Mythe de Cthulhu dans cette aventure, vous devrez également modifier cette lettre.

Où se trouvent les livres ?

Les personnages des joueurs suivront sans doute les instructions de la lettre de Silas. Est-il déjà trop tard pour trouver les livres ? Ont-ils été vendus ? Le grenier est vide et n'a plus rien à cacher. Une recherche dans les livres invendus et un test de Trouver Objet Caché confirmera que les ouvrages ont disparu.

Si le personnage-joueur a mené la vente des biens

Si les joueurs se sont eux-mêmes occupés de la vente, l'un d'eux se souvient que certains des livres ont été vendus. Hélas, il était alors extrêmement occupé et a oublié les détails de la transaction. Sur un test réussi d'Idée, le personnage se souvient que l'acheteur a dit être un libraire de Boston et qu'il a mentionné son amour des livres. Il a payé 41,41 $ pour le tout.

Si Elizabeth West a mené la vente

Une poignée de coups de téléphone permettent de localiser Elizabeth West. Oui, elle se souvient clairement d'avoir vendu certains livres. Elle les a cédés à son cousin, Jefferson Masters, lequel dirige une librairie à Boston. Si les personnages-joueurs lui demandent de décrire les ouvrages, elle délaisse son téléphone une minute et revient avec ses reçus. Honnête jusqu'au bout des ongles, elle donne la description des objets et leur prix de vente :

- Deux premières éditions américaines de romans d'H.G. Wells (*Tono-Bungay* et *La guerre des mondes*) pour 1,20 $
- Un ensemble dédicacé des *Mémoires* en deux volumes d'U.S. Grant pour 90 cents
- Un vieux manuscrit relié de cuir vert et rongé par les rats pour 18 $ (elle aurait proposé moins à cause de son état mais Jefferson lui a dit que l'ouvrage avait probablement une grande valeur et a insisté pour payer le prix fort) (*Monstres et leurs semblables*)

Je t'ai protégé(e) de la vérité pendant toutes ces années où tu as été un enfant, mais le temps est désormais venu où seule la vérité te protègera.

Une génération auparavant, une tragédie est advenue dans notre famille, celle des McCrindle de Greenwood dans le Wisconsin. Ton père Owen était une personne extraordinaire ; il était le gardien légitime des livres. Sa position n'avait pas été totalement acceptée, car son frère Darcus – un homme maléfique et plein d'amertume – voulait les ouvrages pour lui.

Darcus avait été corrompu par des enseignements viciés. Dans sa poursuite incessante du pouvoir, il trahit la confiance de ton père et assassina ta famille. Il en aurait fait de même avec toi si je n'avais pas réussi à t'envoyer loin de lui. Je te confiais à une famille d'accueil qui, je le savais, saurait t'élever comme leur propre enfant. Mais tu n'étais pas la seule chose que je devais protéger – il y avait aussi les livres. Je les prenais donc et cherchais l'obscurité, ici, à Arkham, devenant juste un autre fou traînant aux abords du campus Miskatonic.

Pendant des centaines d'années notre famille a gardé cette connaissance interdite. La légende raconte que ces livres détiennent une puissance et un pouvoir secrets qui pourraient détruire l'humanité s'ils venaient à tomber entre de mauvaises mains. Parmi nous, seul Darcus a jamais osé étudier ces volumes ; je les garde cachés dans le grenier sous un petit tapis indien avec une collection de livres anciens. Je t'en supplie, quand tu les trouveras, ne les lis pas. Personne ne sait pourquoi les livres n'ont pas été détruits – peut-être une destinée encore irrésolue les attend-elle, comme cela a été le cas pour notre famille. Bien qu'ils aient le pouvoir d'amener un mal terrible sur le monde, ils détiennent sans doute aussi la clef pour défaire ce mal.

Ma compréhension du Grand Livre est un livre bleu marine doté d'une reliure en tissus et dans un état médiocre. Son titre est étiqueté sur sa couverture. Il comprend plusieurs centaines de pages.

Monstres et leurs semblables a son titre inscrit en petites lettres d'or sur une reliure de cuir vert. Le livre souffre de marques d'usure importantes. Les décolorations tachetées témoignent de dégâts dus à l'eau. Des portions significatives de la tranche et des pages ont été rongées par les rats, et la colle et la reliure ont été suffisamment détériorées pour que ses pages éparses soient désormais attachées entre elles par une ficelle, comme pour un paquet.
Le Cthaat Aquadingen par Edwin Fisher (1783). Ce livre a été rédigé à la main avec une écriture au style élisabéthain dans un grand livre de comptes. Le titre ainsi que le nom de l'auteur sont inscrit sur une feuille volante que contient la couverture.

Le Livre sans titre est un mystère. Il est lui-aussi manuscrit, mais dans une langue illisible. La tradition familiale suggère en fait que ce langage est inconnu sur Terre. Ses gribouillages et ses demi-lettres ont toujours été une énigme. Le livre peut être sécurisé à l'aide d'un fermoir en bronze doté d'une serrure pour laquelle aucune clef n'existe. Darcus prétend avoir trouvé un moyen pour le lire, mais c'était tout autant un grand menteur qu'un assassin.
Tu es désormais le gardien. Ne révèle jamais, à personne, que tu détiens ces livres. Notre mission est simple : préserver ces ouvrages. Notre ennemi inconnu est selon les histoires un adversaire formidable qui jamais ne se repose et jamais n'abandonne. Sois toujours sur tes gardes, en permanence. Ne te laisse jamais décourager. Depuis la tombe, je te supplie de reprendre le fardeau des McCrindle, et de le porter sur tes épaules.

Oncle Silas

PS : Darcus est interné à l'hôpital d'état pour déments du Wisconsin. Il devrait avoir la cinquantaine désormais. N'entre pas en contact avec lui. S'il devait un jour s'échapper, ne le sous-estime pas. Mon principal conseil serait de cacher les livres et de le laisser les chercher. Si tu devais t'opposer à lui, il révèlerait très certainement sa démence meurtrière.

- Six numéros de l'*Almanach d'Arkham* de Neighbor Conklin, correspondant aux années 1923-1928, pour 96 cents. Reliure papier, mais néanmoins en excellent état
- Une première édition des *Essais* d'Emerson, pour 2,45 $
- Un vieux livre rempli d'une écriture enfantine pour 20 cents (le *Livre sans titre*)
- Une première édition de l'*Atlas de la Grande guerre* de Rand McNally pour 1,10 $
- Un manuel portant la marque de la bibliothèque publique d'Arkham, *Alchimie de base*, pour 10 cents

Un livre bleu marine en piteux état appelé *Ma compréhension du Grand Livre*, pour 4,50 $ Un livre de comptes, rempli à la main avec une écriture au style ancien. La feuille volante à l'intérieur de la couverture porte le titre du livre et le nom de l'auteur. Une fois encore, Marsters a insisté pour acheter celui-ci au prix fort. Le *Cthaat Aquadingen* expurgé par Edwin Fisher (1783). 12 $

Que faire désormais ?

Deux pistes générales d'investigation se présentent d'elles-mêmes. L'une concerne les nouveaux éléments venant de faire leur apparition sur la famille inconnue du légataire. L'autre est liée aux livres mentionnés par l'oncle Silas et qui ont été apparemment vendus à un libraire de Boston. Les deux pistes sont importantes et devraient être explorées, mais il importe peu laquelle sera choisie en premier.

Fouiller le passé du personnage-joueur

Les investigateurs pourraient mener des recherches généalogiques pour découvrir d'autres éléments sur les origines de leur ami. Cela pourrait commencer en suivant les indices contenus dans la lettre de Silas – par exemple « les McCrindle de Greenwood, dans le Wisconsin » et l'information située ci-contre.

Massacre à Greenwood, Wisconsin
Cinq personnes tuées par un fou

Les habitants du Wisconsin ont été choqués en apprenant aujourd'hui la nouvelle de l'horrible massacre ayant pris place à la ferme familiale des McCrindle, près de Greenwood dans cet état. La police fut alertée mais arriva trop tard pour empêcher le carnage : les cinq corps mutilés recouvraient pas moins de trois générations de la famille bien connue. Plus tard dans la journée du meurtre, agissant sur les informations d'un citoyen concerné, la police arrêta dans les règles un sixième membre de la famille, Darcus McCrindle, pour ses liens présumés avec ce crime brutal.

Chicago Tribune

Papiers de Silas 3 (voir ci-contre)

L'assassin de Greenwood arrêté et mis sous les verrous
Rapide procès en perspective

Après un long interrogatoire, la police a aujourd'hui officiellement mis en examen Darcus McCrindle pour son rôle dans le drame du Wisconsin connu sous le nom de « Massacre McCrindle ». Le procureur du comté a déjà promis un rapide mais juste procès pour Darcus McCrindle, déclarant que « ce crime est d'une telle barbarie qu'il n'a d'égal que les sanglantes guerres indiennes des débuts de notre nation ».
La police a rapporté plus tard dans la journée que deux autres membres de la famille pouvaient avoir été assassinés. Elle pense en effet que Darcus McCrindle a également pu tuer Silas McCrindle ainsi qu'une très jeune personne, juste avant l'attaque de la demeure familiale. Une fouille pour retrouver les corps a déjà commencé. Si McCrindle est considéré sain d'esprit, votre correspondant pense quand à lui que la course entre la pendaison et l'asile d'état n'aura finalement pas lieu. Un tel démon sera certainement pendu.

Chicago Tribune

Papiers de Silas 4 (voir ci-contre)

Des informations sur Silas peuvent être également trouvées en se rendant à l'hôtel de ville d'Arkham, et sur le massacre des McCrindle en cherchant dans une bibliothèque collectant les journaux d'en-dehors de l'état comme le *Boston Public* ou le *Harvard's Widener* (un test de Bibliothèque pour chaque).

Des recherches généalogiques peuvent prendre plusieurs jours voire plusieurs semaines, selon l'information que l'investigateur désire trouver. Pour les McCrindle, il est nécessaire d'effectuer un voyage jusque dans le Wisconsin. Si les personnages-joueurs vont jusque là, le gardien devrait y déplacer l'action et continuer ainsi, l'oncle Darcus les suivant dans leurs pérégrinations.

Autrement, les investigateurs peuvent payer entre 20 et 50 $ un détective privé dans le Wisconsin qui fera les recherches pour eux et leur enverra les résultats par courrier ou par télégramme.

Des informations peuvent être également glanées en inspectant les effets personnels qu'Elizabeth West (ou l'héritier) aura précautionneusement mis de côté pendant le nettoyage de la maison – on y trouve un album photo, une bible familiale, des lettres, des titres (qu'est-il advenu de la ferme familiale ?), etc.

Si les personnages observent les photos, demandez-leur un test de Trouver Objet Caché. Des investigateurs observateurs remarqueront un visage familier, mais bien plus jeune. Il appartient à l'homme qu'ils ont surpris à observer la maison – Darcus, si l'on en croit la note à l'encre sur le dos de certaines épreuves.

L'histoire des McCrindle

Vous ne devez pas avoir peur de devoir fournir toutes ces informations aux investigateurs, surtout si ces derniers y consacrent assez de temps. Les sources de renseignements peuvent comprendre les sociétés d'historiens, les bibliothèques, les recensements fédéraux et les dépôts de documents, les sociétés de généalogie et tout autre centre de documentation d'éléments passés auquel le gardien pourrait penser.

- **Histoire de la famille** : les McCrindle de Greenwood sont à l'origine venus de Kilmarnock en Écosse. Ils sont arrivés dans le Massachusetts en 1786, apparemment soutenus par un certain Simon Orne. Ils quittèrent Arkham pour le Wisconsin vers 1830 et reçurent peu après (et illégalement) de la part du gouvernement fédéral des titres de possession d'une grande ferme de la région. Des années 1850 aux années 1870, leurs actions dans les chemins de fer leur rapportèrent une fortune. Les McCrindle étaient considérés comme une étrange famille intellectuelle de la frontière américaine. Ils étaient aussi au départ très liés au parti Whig puis aux intérêts politiques républicains.
- **Qui était l'oncle Silas ?** Silas était le plus jeune de trois frères McCrindle – les autres étaient Darcus et Owen, Darcus étant l'aîné. Les frères étaient tous nés dans le Wisconsin. Leur père et leur mère étaient Joshua et Penelope, également natifs de la région.
- **Qui était l'oncle Darcus ?** Extrêmement intelligent, bien éduqué mais terriblement jaloux de son frère Owen, Darcus a très tôt joué le rôle du fils indigne, s'attirant constamment des ennuis. A 24 ans il acheta un cabinet médical à Boston, mais il fut rapidement rejeté par les autres docteurs de la ville à cause de ses méthodes hétérodoxes. Il ferma son cabinet six mois après et ouvrit une infirmerie caritative quelque part dans les allées secondaires de Boston, où selon quelques témoignages il pratiquait tout autant les soins ordinaires que les avortements et autres expérimentations chirurgicales. Il contracta la tuberculose peu de temps après, mais la maladie sembla guérir d'elle-même au moment où il rejoignit l'Ordre hermétique du Crépuscule d'Argent. Il s'agissait là d'un organisation dans laquelle les hommes pouvaient ouvertement discuter de philosophie, de politique, de recherche médicale et d'autres sujets essentiels dans une atmosphère détendue, sans craindre les accusations ou les récriminations. Le groupe accepta chaleureusement Darcus et ce dernier put rapidement en savoir plus sur l'occultisme et les réalités extraterrestres. Il prêta serment auprès de dieux déments et de monstres fantastiques, et commença à parcourir la vastitude de l'univers. Il finit par revenir dans sa maison natale pendant quelques jours pour consulter les livres familiaux. Le massacre eut lieu une semaine après son arrivée.
- **Qui était mon père ?** Le puîné des trois frères fut le dernier gardien véritable des livres. Publiquement, Owen était franc, intègre et raisonnable. En privé il était aussi connu pour son intelligence et sa capacité de persuasion. Il avait prédit la guerre en Europe et avait donc commencé à acheter une nouvelle ferme, anticipant ses conséquences sur l'expansion économique du vieux Nord-ouest.
- **Qu'est-il arrivé dans le Wisconsin ?** La date exacte du massacre dépend de l'âge de l'investigateur ayant hérité de Silas. L'événement a eu lieu lorsque le personnage avait encore trois ou quatre ans, au choix du gardien. Le personnage n'a aucun souvenir conscient de l'épisode. Pour plus d'informations, voir les Papiers de Silas 3 et les Papiers de Silas 4 non loin. Le massacre a été correctement traité par les journaux de Milwaukee et de Chicago et a reçu sa part de notoriété en son temps. Tout ce que le gardien peut imaginer a probablement été écrit par quelque reporter de l'époque. Dans le Wisconsin, le département de police de Greenwood peut apporter son aide. L'inspecteur Gerber était de service quand Darcus McCrindle a été appréhendé ; son témoignage ainsi que le compte-rendu du procès se trouvent dans les archives publiques de l'état.

Jefferson Marsters

Elizabeth West donne bien volontiers l'adresse de la boutique de son cousin de Boston. Il est de toutes façons possible de l'obtenir auprès de n'importe quel libraire de Boston ou d'Arkham ; tous connaissent en effet Jefferson Marsters et ont une bonne idée de l'endroit où il exerce son commerce. L'annuaire téléphonique de Boston indique un « Jefferson Marsters, livres rares » bien qu'il ne s'agisse pas de son téléphone privé. Aucun secret ne saurait entourer le magasin de cet homme, et il n'existe que cinq ou six vendeurs de livres rares d'importance à interroger à Boston.

Ladite boutique se trouve dans le voisinage de Beacon Hill, juste de l'autre côté de la rue d'une vieille église de pierre grise et d'un cimetière encore plus ancien et envahi par les mauvaises herbes. Le temps a tellement usé le fin recouvrement de calcaire que toute l'uniformité de la maison a depuis longtemps été perdue – les unes après les autres, des plaques ont fini par pencher, se soulever ou même tomber. Comme par sympathie, la peinture autrefois or et vert des volets ainsi que de l'enseigne – « Jefferson Marsters, livres rares » – s'est écornée et affadie. Les fenêtres coloniales classiques ont leurs petits carreaux sales et opaques.

A l'intérieur, la sombre boutique ressemble à une caverne, mais un bureau plus petit et plus confortable est situé à l'arrière. En chemin, les personnages pourront voir des étagères couvertes de poussière sur lesquelles s'entassent de vieux livres de toutes sortes. Bien d'autres sont entreposés en tas à même le sol ou protégés par des planches d'aggloméré. Des milliers de volumes sont ici étalés à la vue de tous.

L'assistant-libraire a un autre client qui se montre légèrement agité lorsque les personnages font leur entrée. Le boutiquier prend quelque chose sous le comptoir, enveloppé dans un sac en papier brun, et lui tend. Le client paye, fait tout disparaître dans une des poches de son large manteau et s'empresse de partir. Un test réussi de Psychologie permet de remarquer la furtivité du client en question ; un test réussi d'Idée peut suggérer qu'il était en fait en train d'acheter quelque ouvrage pornographique. Un personnage fortement impliqué dans les affaires de Boston pourrait l'identifier comme étant Clifton Cartwright, un conseiller municipal du coin. L'assistant finit d'enregistrer la transaction avant de se tourner vers les personnages et

Recensement des morts

Considérés comme victimes du massacre :

- Owen McCrindle (père du personnage-joueur)
- Emily McCrindle (mère du personnage-joueur)
- Stewart McCrindle (enfant, frère du personnage-joueur)
- Penelope McCrindle (grand-mère du personnage-joueur)
- Joshua McCrindle (grand-père du personnage-joueur)
- Silas McCrindle (oncle du personnage-joueur ; le corps n'a pas été retrouvé)
- _________McCrindle (le personnage-joueur ; le corps n'a pas été retrouvé)

Darcus McCrindle a été confié à l'hôpital d'état pour déments criminels du Wisconsin



M Marsters

Le bibliophile

Jefferson Marsters adore les livres depuis toujours. C'est sa passion. Il se souvient encore du premier ouvrage que ses parents lui offrirent quand il était enfant, *Vingt-mille lieues sous les mers* de Jules Verne. Il possède encore ce livre, légèrement jauni, mille fois feuilleté, lu, mémorisé et aimé. C'est à partir de cet unique ouvrage que son obsession grandit ; il commença à collectionner les livres, d'abord ceux de Jules Verne dans toutes les langues possible, puis ceux d'autres auteurs tandis que son raffinement croissait.

A son douzième anniversaire il possédait déjà une centaine de volumes dans sa collection, achetés avec l'argent qu'il gagnait en tondant la pelouse, en blanchissant les palissades à la chaux et en effectuant toutes sortes de boulots sans intérêt. Ces magnifiques livres pouvaient, grâce à leurs mots ou aux gravures à l'eau-forte qu'ils contenaient, vous apporter la connaissance ou vous emmener dans d'autres lieux et d'autres temps. A son vingtième anniversaire, la fortune finit par lui sourire quand il parvint à acquérir le manuscrit français original de *Vingt-mille lieues sous les mers*. Il l'expose désormais avec amour, sous une vitrine de sa collection privée. Devenir bibliothécaire puis libraire fut pour lui une voie des plus naturelles.

de leur demander quelle aide il pourrait leur apporter.

Jefferson Marsters n'est pas là. Il ne vient ici que pour rencontrer des clients ou mener d'autres affaires importantes. Ils pourront toujours écrire ou téléphoner pour prendre rendez-vous avec lui plus tard dans la semaine ; l'assistant s'assurera que Marsters reçoive bien le message. Les investigateurs réaliseront vite que, bien que leur interlocuteur soit sociable et amical, ils n'ont aucune chance de lui faire divulguer l'endroit où vit son employeur. Des tentatives de Persuasion, Négociation ou Baratin ne feront que le rendre suspicieux, de même que tout essai de corruption : « je suis désolé, il est parti il y a plusieurs heures de cela. Il pourrait revenir bientôt, ou pas. S'il n'est pas de retour pour l'heure de la fermeture », l'assistant sourit en disant cela, « je fermerai la boutique comme d'habitude et rentrerai chez moi ».

Un autre moyen d'entrer

Les investigateurs risquent de croire raisonnablement qu'en expliquant à Marsters que les livres lui ont été vendus par erreur et en lui rendant son argent, tout redeviendra normal. Bien sûr, cela se révèlera ne pas être le cas, mais ils ne le savent pas encore. Quand ils ne trouveront plus de méthode douce pour parvenir à leurs fins, ils pourraient bien tenter la chose suivante :

Pénétrer par effraction dans la boutique est aisé à accomplir de nuit, bien que forcer la porte mette en route une alarme anti-cambriolage, faisant arriver un agent patrouillant dans les parages en 2D6 + 3 minutes. Découvrir et désarmer avec succès l'alarme peut être accompli en réussissant un test de Trouver Objet Caché suivi d'un test de Métier : électricité ou mécanique. Les petits carreaux de verre offriraient une autre voie s'ils venaient à être brisés (ce qui est tout de même bruyant) ou coupés avant d'être retirés (ce qui demande un peu de préparation). La porte de derrière est la meilleure solution, aucun lampadaire n'éclairant l'allée et l'alarme étant défectueuse (ce que Marsters ignore). L'agent qui patrouille les environs a souvent trébuché sur les trous où les pavés manquent, il ne traîne donc plus dans cet endroit à moins d'y être obligé.

Dans l'échoppe à proprement parler, il faudra plusieurs heures de recherches minutieuses pour réaliser que les rayonnages ne contiennent rien qui puisse se révéler pertinent pour les investigateurs. Le petit bureau, néanmoins, détient le livre relié de cuir rédigé dans un langage s'apparentant à du code, posé à la vue de tous sur une des tables de travail. Les autres ouvrages ne peuvent pas être retrouvés. Les autres objets pouvant être d'un quelconque intérêt sont les reçus ainsi que les livres de comptes. Le dernier achat enregistré fut celui d'un *Seduced on the elevated railway*, état neuf, datant d'à peu près 1880. Si l'un des cambrioleurs s'intéresse à l'argent, il pourra en trouver dans un coffre posé sur le sol, étonnamment entrouvert. Le tiroir de la caisse-enregistreuse se trouve à l'intérieur (avec toute la monnaie encore dedans), contenant près de 16,35 $ en billets et pièces.

Marsters chez lui

L'homme a la cinquantaine et, avec ses cheveux blancs lissés vers l'arrière, est encore beau garçon, si on aime le style canaille. Il est bien rasé et porte de fines lunettes à monture dorée, attachées à une chaîne qui pend autour de son cou. Le reste de ses atours semble se confondre avec l'apparence globale de la maison – brun et terne.

Sans scrupules, dissimulant tout regret quand au meurtre involontaire de Silas McCrindle, Marsters a acheté les livres qu'il désirait lors de la vente des biens, est revenu à Boston et s'est arrêté à la boutique pour y laisser ses nouvelles acquisitions. Il a alors déjeuné, est revenu au magasin, a pris tous les ouvrages à l'exception d'un seul et est rentré chez lui pour se pencher sur eux – d'aucuns diraient pour se délecter d'eux.

Il a alors décidé de rester plusieurs jours enfermé dans sa bibliothèque, n'en sortant que rarement excepté pour dîner. Bien qu'horrifié par ce qu'il lit dans ces ouvrages, il est également sombrement fasciné, incapable de s'arrêter de les parcourir même lorsque ses yeux deviennent rouges au point d'en pleurer. Sa demeure, également située sur Beacon Hill, date des débuts du dix-neuvième siècle. Elle a été récemment équipée d'une installation électrique, d'une plomberie moderne et d'une chaudière alimentée au charbon ainsi que des canalisations qui vont avec. La maison est en excellent état et, bien que l'intérieur ne diffère guère de celui de sa propre librairie – terne et poussiéreux, et rempli de livres – on y trouve également toutes sortes de fauteuils confortables. Les étagères sont remplies de livres de toutes sortes, certains se voyant entassés le long des murs ou rangés en vrac dans des cartons. Plusieurs chambres sont consacrées à ces ouvrages, tout comme la salle à manger ainsi qu'une partie du salon. La salle de jeu, en revanche, est consacrée au billard, activité ayant la faveur de Marsters qui a placé là deux tables d'ardoise pour les rares soirées où il invite d'autres amateurs de livres de sa connaissance. La salle à manger sert bien sûr pour les repas, bien que les soirées entre amis se soient faites rares ces derniers temps.

Obtenir son attention

Frapper à la porte ou secouer la cloche n'entraînera aucune réponse. Jefferson Marsters est assis, pétrifié par la lecture des lignes en pattes d'araignée du *Monstres et leurs semblables*, ignorant complètement les efforts des personnages-joueurs pour attirer son attention. S'ils persistent et refusent de partir, Marsters, vexé par tout ce boucan, enfourne des boules de coton dans ses oreilles et poursuit sa lecture.

Il est possible de regarder à travers presque toutes les fenêtres, à l'exception d'une plus petite située sur un côté de la maison (il s'agit de celle donnant sur la bibliothèque de Marsters). Toutes les portes sont fermées et il semble n'y avoir qu'une seule façon d'entrer, l'effraction. Le maître des lieux ayant bouché ses oreilles, il ne prendra aucunement conscience des actions des personnages-



Un Vampire Stellaire

FOR	26	Puissance	130 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
TAI	26	Corpulence	130 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Mvt.	6 et 9 en volant
Impact	+6
Points de Vie	19

Attaques

• Morsure 80 %
absorption de 1D6 points de FOR par round

• Serres * 40 %
1D6 points de dégâts + 6

* En combat, 1D4 serres peuvent se saisir simultanément d'une victime. Celle-ci est ensuite emportée, écrasée et vidée de son sang. Qu'elle ait ou non survécu à cette attaque, le monstre la mord et lui suce le sang à la cadence de 1D6 points de FOR par round. Si elle est sauvée à temps, elle récupère sa FOR en moins de trois jours

Protection: 4 points de cuir extraterrestre. En outre, du fait de la nature des matériaux qui composent les Vampires Stellaires, les balles ne leur infligent que la moitié des dégâts, mais les attaques physiques comme les couteaux et les gourdins leurs infligent des dégâts normaux, impact compris.

Les chances de toucher un Vampire Stellaire invisible sont faibles (cf. Invisibilité, p. 168 du livre de règles de *L'Appel de Cthulhu*, 6e édition française), car seul le pépiement qu'il produit trahit sa présence. Cependant, une fois qu'ils se sont alimentés, ils restent visibles pendant 6 rounds, le temps que le sang absorbé soit assimilé par leur métabolisme. Au cours de cette période, ils ne bénéficient pas des avantages de l'invisibilité.

Sortilèges : sur un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT – 20 %, un Vampire Stellaire connaît au moins 1D3 sortilèges

Perte de SAN : 1/1D10 points

joueurs. L'un d'eux possède-t-il un bon score en Métier : serrurerie ?

Levant le nez de son bouquin pour constater l'intrusion, Marsters est décontenancé mais aussi furieux et repousse les investigateurs dans le hall et ce jusqu'au foyer. Enlevant ses bouchons d'oreilles, il demande à savoir ce qu'ils font dans sa maison. Après avoir entendu leurs excuses, il leur commande de partir sous peine d'appeler la police et, joignant l'acte à la parole, se saisit de son téléphone pour opérer nerveusement la connexion au central.

Marsters ne rendra ses nouveaux livres à aucun prix. Même s'il est douloureusement conscient d'avoir acquis ces ouvrages au prix d'une vie humaine, il sait également que personne d'autre n'est au courant (quiconque obtenant une réussite spéciale à un test de Psychologie sent seulement que l'homme est nerveux pour une raison ou une autre). Il joue au maximum la carte du citoyen honnête et outragé, et n'hésitera pas à porter plainte contre les personnages-joueurs.

Le Vampire Stellaire

La violente dispute continue, mais nulle violence ne vient interrompre la discussion. Soudain, la fenêtre au fond de la pièce se brise vers l'intérieur dans un horrible **crac** ! Si un joueur réussit un test de Connaissance, son personnage remarque que la fenêtre en question était un grand vitrail représentant St George et le Dragon.

La force venant de briser et d'éparpiller la vitre a également repoussé les draperies qui l'entourent, les faisant onduler sur son passage avant que celles-ci ne reprennent lentement leur place. Un nuage de minuscules fragments de verre, comme autant d'épines de cristal, tombe le long des escaliers en une étrange musique.

Tandis que ce halo de verre tombe lentement jusqu'au plancher, chacun regarde autour de lui à la recherche d'une raison ou d'une explication. Tétanisé, Marsters lâche en soupirant : « qu'est-ce que c'était encore que ça ? ».

Une poignée de secondes plus tard, quelque chose de plus étrange encore advient. Un mouvement, une sorte de froufroutement rappelant celui du taffetas, perce le silence qui s'était emparé des marches. Peu de temps après, un ricanement inhumain retentit et s'approche de plus en plus du groupe. Lorsqu'une brise soudaine traverse la fenêtre en morceaux, une odeur de chair en putréfaction se fait brusquement sentir.

Les personnages-joueurs ont un round de jeu pour agir indépendamment.

Une force invisible percute l'investigateur le plus proche de la fenêtre brisée. Il est envoyé au sol, face contre terre, et perd 1D4-1 points de vie à cause du coup. Juste après, c'est au tour de Jefferson Marsters d'être la victime de cette force : il s'élève dans les airs, sans qu'aucune cause ne soit visible, et pend absurdement ainsi, en se tortillant et en couinant de façon déchirante sans parvenir à se libérer.

Le ricanement se fait alors plus fort et Marsters commence à hurler. Des jets de sang se mettent à inonder le luxueux tapis tandis que le libraire s'effondre sur lui-même, son corps s'aplatissant visiblement au fur et à mesure que son sang est drainé hors de ses veines. L'horreur continue pendant une demi-douzaine de rounds, son sang le quittant, sa peau autrefois pleine de vie tournant au gris, ses atroces cris de mort se changeant en croassements et en râles d'agonie avant de céder la place au silence. Sa carcasse desséchée à la couleur gris-rose, sans vie et exsangue, flotte pitoyablement. Voir le corps se vider ainsi et finir dans cet état coûte 1/1D4+1 SAN.

Que font les personnages-joueurs ?

Quand Marsters meurt, une hideuse entité aérienne commence à prendre forme. « Rouge et ruisselante ; un immense tas de gelée secoué de pulsations et de frémissements ; une tache écarlate aux mille membres tentaculaires qui ondoyaient dans tous les sens. L'extrémité de chaque appendice est munie de suçoirs, qui se ferment et s'ouvrent, mus par une convoitise vampirique ». Comme suspendu dans les airs lui-même, il maintient Marsters tout en se repaissant de son sang. Le temps qu'il reste à la victime se mesure désormais en secondes. Assister à la scène coûte à nouveau 1/1D10 SAN.

Plusieurs possibilités

Si Jefferson Marsters meurt dans l'attaque du Vampire Stellaire, la créature repart par la fenêtre brisée et disparaît rapidement dans sa dimension d'origine, son travail accompli.

Si les investigateurs agissent rapidement, ils ont une petite chance de la chasser avant le drame. Il serait normalement insensé d'attaquer une telle entité sans plan ni une énorme puissance de feu, mais Darcus lui a ordonné de se concentrer sur Marsters afin d'être sûr de la mort de ce dernier. Si la créature perd dix points de vie ou plus durant l'attaque, elle battra en retraite à travers la fenêtre, pour revenir quand moins de défenseurs seront présents ou quand Darcus l'autorisera à frapper les humains osant s'interposer.

Quiconque est familier avec le Mythe pourra réaliser ce qu'est cette chose. Des investigateurs réussissant un test de Sciences occultes ou de Mythe de Cthulhu réaliseront que les histoires de telles attaques impliquent généralement la proximité d'un mage ou d'un sorcier. Si cela est vrai, peut-être que l'invocateur du monstre est dans les parages ? Un test de Trouver Objet Caché – 20 % permet à des investigateurs aux yeux de lynx d'apercevoir Darcus de l'autre côté de la route.

Laissez les joueurs décider de ce qu'ils font, mais rapidement. S'ils perdent trop de temps, des voisins ou la police viendront toquer à la porte, et Darcus aura disparu.

Qu'en pensent les voisins ?

La maison est située sur une rue relativement fréquentée où les passants sont nombreux. Les personnages-joueurs courent le risque que les perturbations dans la maison de Marsters finissent par être remarquées et attirent les voisins, avant de tomber rapidement sous le regard de la police. Pour éviter d'être arrêté et de devoir passer un temps fou à expliquer ce qui s'est passé à un policier suspicieux, le gardien devrait demander au groupe d'effectuer un (et un seul) test de Chance à 50 %. Une réussite indique que rien n'a été vu ou entendu. Un échec signifie que la police sera là 2D6 + 4 rounds plus tard. Le matin suivant, le corps aura probablement été trouvé, et des histoires au sujet de cette horrible mort apparaîtront dans les quotidiens de Boston.

Partant du principe que les personnages-joueurs ont survécu à l'affrontement et que personne n'a appelé la police, ces derniers sont libres d'effectuer des recherches dans le reste de la maison. Comme cela a déjà été dit, la demeure n'a rien de remarquable. Il n'y a rien ici qui puisse intéresser les investigateurs – à l'exception de la bibliothèque personnelle de Marsters, mais les investigateurs auront sans doute déjà trouvé le ou les livres qu'ils cherchent sur le bureau.

Une fouille de la maison permet de découvrir le manuscrit original en français de *Vingt-mille lieues sous les mers* de Verne. Un jet réussi de Trouver Objet Caché débusque également 2D100 dollars dans une boîte à café dans la cuisine.

Quelqu'un entrera-t-il dans la cave ?

Une porte dans le hall s'ouvre sur les escaliers menant à la cave. Suspendue à l'autre côté de la porte se trouve une chaînette, laquelle achève sa course sur une ampoule solitaire en bas des escaliers. Les marches de bois menant jusqu'en bas craquent à chaque pas, et l'une d'elles est traîtresse car complètement pourrie. Un investigateur de TAI 14 ou plus doit réussir un test d'Agilité pour éviter de passer au travers ; s'il échoue, il subit 1D4 points de dégâts tandis que les bords de la planche brisées lui rasent les poils de la jambe et qu'une longue écharde de bois lui transperce la chair juste en dessous du genou. Il souffrira d'un boitement pendant les trois prochaines semaines qui réduira son mouvement maximum à 4 mètres par round.

La cave en elle-même ne contient guère de choses pouvant concerner les investigateurs. Les cartons sont pleins de bibelots, d'outils et de décorations, de vieux tapis et de bien d'autres affaires remisées. Une chose attire leur attention, néanmoins : au fond de la pièce, une fois qu'ils ont tracé leur chemin au milieu du labyrinthe des cartons et des caisses, ils trouvent un trou creusé à même le mur, suffisamment large pour pouvoir s'y glisser.

Une masse et une pile de briques concassées témoignent de la récente activité de quelqu'un ici. La pièce par-delà la faille est plongée dans le noir et demande une source de lumière. Les murs de pierre qui la composent semblent avoir été travaillés, mais ce qu'ils arboraient a depuis longtemps été effacé. Des restes épars ayant survécu, on peut déduire que les lieux étaient modelés selon la maçonnerie aztèque – un test réussi de Sciences humaines : anthropologie ou archéologie le confirme. Une niche située dans le mur du fond contient le corps émacié d'un chat, mort depuis longtemps, enveloppé dans des langes. Quelle que soit la signification de tout ceci, elle échappe aux personnages-joueurs (bien que la créativité du gardien puisse s'en donner à cœur joie).

La conclusion

Cette aventure peut se terminer de deux façons : Darcus est tué ou capturé et remis aux autorités, ou il s'échappe avec les livres en sa possession.

Si Darcus s'échappe, il part se cacher jusqu'à ce qu'il ait lu et absorbé les livres. Il sera alors bien plus puissant. Quand il sera prêt, il utilisera Transfert d'Esprit ou Ressemblance pour pouvoir aller et venir comme bon lui semblera. Il sera alors libre de semer la terreur où qu'il aille. De temps à autres, le gardien pourra le faire réapparaître dans d'autres scénarios.

Détruire les livres

Afin d'empêcher ces livres de tomber entre de mauvaises mains, les joueurs pourraient vouloir les détruire. Ils pourraient tout à fait les jeter tout simplement dans le feu ; étant faits de papier, ils devraient certainement disparaître en un clin d'œil. Pourtant, la magie et le pouvoir les infusant provoquera alors une épaisse fumée noire avant d'exploser dans un flash aveuglant. Des flammes jailliront avec violence, enveloppant toute la zone comme pour la dévorer. Des hurlements monstrueux et déchirants et des ricanements odieux se feront entendre distinctement, ainsi que le bruit de chevaux en plein galop. Au cœur du chaos et des rugissements de tonnerre, des images spectrales et démentes apparaîtront et disparaîtront au cœur du feu. Les langues des flammes changeront, deviendront bleues puis vertes, puis noires avant d'adopter des couleurs étrangères à cette Terre. Des énergies électriques et vaporeuses se tordront et monteront en vrille jusqu'au ciel avec une joie démentielle. Quelque chose d'horrible viendra-t-elle d'être involontairement libérée ? La perte de Santé mentale due à une telle vision sera de 1/1D4+1.

Quiconque se tient trop près courra le risque de prendre feu ou d'être temporairement possédé par une entité spectrale, mais les détails spécifiques sont laissés à la discrétion du gardien.

Gains de points de Santé mentale

- Si Darcus s'échappe avec les livres : - 1D6 points de Santé mentale
- Pour le meurtre du Vampire Stellaire : + 1D10 points de Santé mentale

- Pour chaque livre récupéré et mis en lieu sûr : + 1D3 points de Santé mentale
- Pour le meurtre de Darcus : + 1D3 points de Santé mentale
- Si les livres sont détruits : + 1D4 points de Santé mentale
- Pour avoir ramené Darcus à l'asile : + 1D4 + 2 points de Santé mentale

Les livres de l'oncle Silas

Le Cthaat Aquadingen

Traduction anglaise par Edwin Fisher, datée de 1783. A peu près 250 pages grand format, reliées par une couverture brun-noir usée et dénuée de fioritures. Cette version manuscrite est légèrement différente dans son contenu de celle en moyen anglais détenue par le British Museum. « Aqua » est le mot latin pour eau, « dingen » le mot allemand pour choses. Le tome est donc une étude des choses intelligentes évoluant sous les eaux. Il inclut des références spécifiques aux cités sous-marines des Profonds près de Ponape et d'Innsmouth, au large des côtes d'Arkham, des côtes anglaises de la mer du Nord, de l'Océan indien et de bien d'autres endroits dans le monde. Père Dagon et Mère Hydra sont décrits ainsi que les autres meneurs des Profonds. Les cultes humains liés à ces créatures marines – particulièrement dans les environs de Ponape – sont également étudiés. Le grand Cthulhu et ses Larve stellaires sont largement détaillés, ainsi que les cultes humains qui les adorent directement. Des informations sommaires pourront être également trouvées sur Tsathoggua et sur Shub-Niggurath, ainsi que sur les tristement célèbres « Noyeurs », Bugg-Shash, Yibb-Tstll et les terrifiants Shoggoths.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Mois
Mythe : 6
Occultisme : 7
SAN : 1
Sortilèges : Appeler le Noyeur (Appeler/Congédier Yibb-Tstll), Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Commander aux Fétides Iridescences (Invoquer/Contrôler un Shoggoth), La Sixième Sathlatta, Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra (Contacter Hydra), Parler avec Père Dagon (Contacter Dagon), Rêves de Dieu (Contacter une Divinité / Cthulhu), Rêves du Noyeur (Contacter Yibb-Tstll)

Monstres et leurs semblables

En anglais, auteur inconnu, date approximativement du seizième siècle. Cette copie est reliée de cuir vert, le titre étant inscrit en lettres d'or sur la tranche. Des décolorations mouchetées attestent de détériorations dues à l'eau. D'importantes portions de cet exemplaire ont été rongées par les rats. Ajouté à cela, la colle et la reliure ont été si dégradées que les 300 pages du livres doivent être retenues par une ficelle, comme pour un paquet. Lire cette copie n'est pas une tâche facile, les pages n'étant pas numérotées et ayant été rangées dans le désordre, sans compter la douzaine de feuillets manquants. L'ensemble comprend un fatras de sujets tirés du Necronomicon, du *Livre d'Eibon* et de plusieurs autres tomes. De nombreuses entités sont étudiées, incluant Cthulhu, Yog-Sothoth, les Lloigors et le jumeau de Zhar.

32 pages écrites d'une autre main ont été inclues dans une pochette glissée au dos du quatrième de couverture. Ce texte additionnel consiste essentiellement en un chant rituel adressé aux Rois-dragons, une lignée de sorcier cannibales qui régnèrent sur l'Angleterre aux temps préhistoriques. A cause de l'incomplétude du texte principal, l'utilité de cette version est amoindrie.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Mois
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Commander à la Bête nocturne (Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse), Commander à l'Être sans Visage (Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Commander au Démon des Glaces (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Commander au Marcheur des Étoiles (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Commander au Serviteur invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Enchanter un Autel, Enchanter une Flûte, Enchanter une Lame (et, au choix du gardien, Ressemblance ou Transfert d'Esprit)

Ma compréhension du Grand Livre

En anglais par Joachim Kindler, imprimé à Buda en 1641. Les érudits pensent que la publication de l'original a été extrêmement limitée, peut-être pas plus d'une douzaine de copies. Dans ses commentaires, Kindler (on pense qu'il s'agit d'un pseudonyme) clame que le livre provient de notes qu'il a prises alors qu'il étudiait une traduction gothique du Necronomicon. Il jure que le texte gothique était plus dangereux encore que l'original arabe, mais il ne précise pas comment il le sait.

Complexité : Ardu (50 %)
Durée : Semaines
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : aucun. Cette publication ne fait référence à aucun des sorts trouvés dans le Necronomicon, qu'il s'agisse de l'appel d'anciens dieux sur la Terre, de l'invocation de démons ou d'autre chose

Le Livre Sans Titre

Langue, auteur et date inconnus. Ce simple livre d'une centaine de pages reliées de cuir est un grand mystère, car il semble écrit à la main dans une langue inconnue sur Terre. Les gribouillages déments et les demi-lettres ne peuvent être traduits, pas plus qu'il n'en ressort un quelconque schéma reconnaissable et susceptible de suggérer un code ou une logique. **

Trois sortilèges et une incantation

Contacter une Divinité / Azathoth

Permet une (dangereuse) communication directe avec le démon sultan sans limites qui réside au centre de l'univers. Le sortilège crée un portail magique qui transporte le lanceur directement à la cour d'Azathoth. Chaque tentative demande 1 point de POU et 1D6 points de Santé mentale. Les chances de succès sont égales au score de Volonté du sorcier – 20 %. Pour toute autre tentative en cas d'échec de la première, effectuez le même sacrifice mais n'infligez plus de malus au score de Volonté (tenez compte bien sûr de la baisse de pourcentage due à la diminution des points de POU). Ce sortilège fonctionne mieux lorsqu'il est lancé au cœur de la nuit sous un ciel des plus dégagés, lorsque les brillantes étoiles tapissent la voûte céleste. Dans les villes, en raison des éclairages nocturnes et de la pollution, il n'a que peu de chances de réussir, ce qui entraîne une réduction d'au moins 20 % (ou plus, si le gardien le désire).
Exécuter de façon incorrecte ce sortilège entraîne l'incinération instantanée du lanceur. Un sorcier victorieux peut tenter d'obtenir ce qu'il désire, mais Azathoth a de fortes chances de l'anéantir à moins que la pauvre créature ne parvienne à amuser le dieu aveugle et stupide. Celui-ci n'offre que peu en contrepartie de son adoration et ne contacte jamais le lanceur en retour. La perte de Santé mentale pour la vision d'Azathoth est de 6/1D100. Pour pouvoir lancer le sortilège, il est nécessaire de jouer de la flûte pendant au moins une heure, le temps que la magie s'active. La musique devra avoir été enseignée au sorcier par le Dieu extérieur Tru'nembra.

Contacter une Divinité / Yog-Sothoth

Une communication directe avec Yog-Sothoth. Chaque tentative demande 1 point de POU et 1D6 points de Santé mentale. Les chances de succès sont égales au score de Volonté du sorcier – 20 %. Pour toute autre tentative en cas d'échec de la première, effectuez le même sacrifice mais n'infligez plus de malus au score de Volonté (tenez compte bien sûr de la baisse de pourcentage due à la diminution des points de POU). Le sortilège doit être lancé depuis une tour de pierre construite spécialement pour cela, haute d'au moins 10 mètres, dans une zone dégagée. Le ciel doit être sans nuages.

Yog-Sothoth apparaît sous la forme de son avatar Tawil at'Umr – une entité aux contours changeants, bien que prenant parfois une forme s'apparentant à celle d'un humain d'une taille exceptionnelle. Mystérieusement recouverte de bandes de tissus, son visage est voilé par les innombrables replis de son capuchon. Aucune perte de Santé mentale à moins que Tawil at'Umr n'ôte sa cape protectrice, auquel cas 7/1D100 SAN sont perdus.

Sous cette apparence, Yog-Sothoth contactera le sorcier à une date ultérieure, uniquement quand celui-ci sera seul. Si le dieu prend en grippe son invocateur, il le détruira instantanément ou le transportera à travers l'espace et le temps pour le placer dans la réalité dimensionnelle de son choix.

Invoquer/Contrôler un Shoggoth

Donne au sorcier la capacité de commander les actions d'un Shoggoth aussi longtemps qu'il possèdera les points de magie nécessaires. La créature doit être en vue. L'intonation coûte 5 points de Santé mentale, et le sorcier doit réussir une opposition de POU sur la Table de résistance. Puis il dépense 5 points de magie pour un effet d'une durée de 5 rounds de jeu.

Le sortilège peut être renouvelé instantanément ; il peut aussi être lancé de multiples fois, pour le coût noté ci-dessus, afin que plus d'un Shoggoth soient affectés en même temps. Le sorcier peut se déplacer, quitter la zone, etc. tant que le sortilège fait effet, mais ce dernier ne pourra plus être renouvelé si la créature sort du champ de vision du lanceur.

Incantation de la Sixième Sathlatta

Cette incantation peut être utilisée de plusieurs façons, aucune ne nécessitant le sacrifice de points de Santé mentale ou de magie mais toutes pouvant entraîner de terribles conséquences pour le sorcier. Rédigée à l'aide des caractères ptetholites originaux sur une galette de farine et utilisée en conjonction avec le chant Hoy-Dhin trouvé dans le Necronomicon, elle peut être utilisée pour appeler le Noir sur ses ennemis. La réciter une fois avant de dormir permettra au lanceur de contacter Yibb-Tstll en songes. Si treize personnes récitent ensemble l'incantation lors de n'importe quel « premier jour » de n'importe quelle année calendaire, Yibb-Tstll lui-même peut être invoqué.

Où les collines deviennent sauvages

Où des investigateurs dotés de grands esprits espèrent se dévouer à la science pendant quelques jours, mais ne trouvent hélas que les passions les plus vulgaires.



En quelques mots...

Lorsqu'une météorite passe par-dessus Arkham avant de venir s'écraser dans les lointaines collines de Dunwich, il ne faut guère de temps à l'université Miskatonic pour organiser une battue afin de rechercher ce céleste visiteur.

Volontaires pour servir la science, les investigateurs finissent par tomber sur quelque chose contre laquelle ils ne sont pas préparés alors que, perdus dans les tréfonds de la Nouvelle Angleterre, ils reçoivent l'aide d'un homme qui est loin d'être aussi bien intentionné qu'il ne paraît l'être.

A l'affiche

Le Dr Billings

Un des principaux professeurs d'astronomie de Miskatonic et un passionné des météorites, c'est lui qui organise les recherches du bolide.

Levi Stone et sa famille

Levi est un homme énorme à la force colossale vivant dans les bois avec sa femme Hannah et leur fils Zekle. Heureusement pour les investigateurs, le colosse s'avère charmant et prêt à les aider dans leurs recherches... du moins jusqu'à ce qu'il révèle sa vraie nature de psychopathe adorant un ancien dieu assoiffé de sang !

Implication des investigateurs

« Où les collines deviennent sauvages » suppose un groupe de trois investigateurs ou plus ; un nombre plus petit de personnages mourrait très certainement en un instant. Ce pourraient être des combattants expérimentés, mais il serait plus utile qu'ils soient en fait des étudiants de la nature humaine.

L'introduction suppose que les personnages-joueurs portent un certain intérêt envers la science, suffisamment pour se porter volontaires pour mener des recherches bénévoles dans la campagne reculée d'Arkham afin d'y retrouver un fragment de météorite échoué. La petite gloire qui attend le futur découvreur de l'objet pourrait éventuellement faire basculer les hésitants. Des personnages avides pourraient aussi tenter de doubler le Dr Billings et espérer vendre le fragment à d'autres universités. Enfin, des professeurs travaillant à Miskatonic pourraient connaître personnellement le professeur et souhaiter lui rendre service au nom de la découverte et du savoir.

Des investigateurs chevronnés, quand à eux, pourraient soupçonner l'objet d'abriter quelque entité extra-terrestre (ils risquent alors d'être surpris) et partir à sa recherche pour prévenir tout danger potentiel

Enjeux et récompenses

- **Retrouver le fragment de météore :** cette quête deviendra bien vite secondaire devant le danger que courront les investigateurs, mais elle ne sera pas vaine pour autant.
- **Survivre à Eli Stone** : voilà l'enjeu caché du scénario. Les investigateurs devront comprendre d'où vient le danger, puis jouer serré pour pouvoir échapper à cet imposant colosse soutenu par son dieu.
- **Détruire le Goaskoi** : si les investigateurs tuent Eli mais ne parviennent pas à l'empêcher de s'offrir en sacrifice à son dieu, la créature se réveillera et il leur faudra alors arrêter un monstre de dix mètres de haut bien décidé à tout détruire.

Ambiance

L'histoire commence dans ce doux foyer qu'offre la civilisation. Arkham est un lieu de savoir, un phare perdu au milieu de l'obscurantisme des campagnes. Cela les joueurs n'en prendront conscience qu'une fois partis, lorsqu'il leur faudra s'enfoncer de plus en plus dans les terres sauvages jouxtant Dunwich. Jouez sur la rapide dégradation du pays et des hommes, lorsque les paysans honnêtes laissent la place aux êtres dégénérés et que les champs fertiles cèdent devant les marécages et les sombres forêts des collines noires.

Brusquement, faites apparaître Eli Stone comme un rayon de soleil. Tel un sauveur, cet homme les accueille avec de bonnes nouvelles et un large sourire, nonobstant sa famille plus discrète. Dissipez les soupçons en dépeignant un bonhomme un peu balourd mais plein de chaleur et en mettant en scène quelques moments dénués de mystère ou de danger. Puis, peu à peu, ajoutez quelques inquiétudes, la sensation que les bois cachent quelque chose, une bête peut-être (serait-elle sortie du météore ?).

Lorsque Eli frappera, les investigateurs seront a priori séparés. Arrangez-vous pour que la victime découvre un indice de la culpabilité du colosse juste avant de se faire attaquer, afin de renforcer le suspense. Ou bien jouez la surprise et faites tomber les personnages les uns après les autres sans qu'ils sachent jamais qui est leur agresseur. Jouez également sur le changement qui s'opère en Eli qui devient une force de la nature, un fou avide de chasse et dont le rire prend une teinte démente.

Enfin, lorsque le dieu se réveille, vous pouvez exprimer tout votre goût pour les descriptions apocalyptiques, vous lançant dans une série d'actions qui ne laissent pas le moindre répit aux joueurs ni à leurs personnages.



Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	🕘🕘🕘
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Scientifiques
Époque	1920's

Informations du gardien

Dans « Où les collines deviennent sauvages », les investigateurs tentent de trouver un site où un bolide, un météore de taille importante, est supposé avoir atterri. Leur zone de recherche est l'arrière-pays au nord-ouest de Dunwich dans le Massachusetts, mais ils ne trouveront aucun élément se rapportant à l'objet avant le climax de l'aventure.

L'histoire commence par un flash lumineux et une ligne colorée alors qu'une boule de feu balaye le ciel de la Nouvelle Angleterre tout en semblant se diriger vers le sol quelque part au nord-ouest d'Arkham. Passant une heure après minuit, peu de personnes la voient. Un auteur, seul dans son jardin, la remarque néanmoins tandis qu'il cherche l'inspiration dans les étoiles ; inspiré par ce signe céleste, il se remet au travail. Un membre de la Société des historiens d'Arkham, lassé par la lecture de traités se contredisant sur l'année véritable de la construction de la Maison de la Sorcière, lève les yeux et pense que c'est là un bien étrange éclair avant de revenir à ses manuscrits, lassé par la nuit elle-même. Deux étudiants se faisant la cour au beau milieu des plantes du département de botanique de l'université, se murmurent des promesses d'amour éternel sous sa lueur mais ne daignent pas lever les yeux vers elle. Le Dr Henry Armitage, incapable de dormir en raison de tracas pour le moins éloignés des sujets astronomiques, entend le doux sifflement de son passage et l'aperçoit tandis qu'il se promène le long des noires allées entourant sa maison. Le cercle de feu or et vert glisse au dessus de lui et disparaît au nord-ouest par-delà les collines, illuminant brièvement le ciel d'automne. Étant donné son état d'esprit, le bibliothécaire est immunisé à sa beauté ; seul son mystère le saisit. Et maintenant, quoi ? Demande-t-il silencieusement tandis que les braises cèdent la place au banal ciel nocturne.

Homme vif d'esprit, Armitage compare le trajet apparent du corps avec quelques brillantes étoiles immobiles avant de se ruer vers Garrison Street jusqu'aux résidences hébergeant les professeurs et les étudiants diplômés de l'université. Là il réveille un gardien de fort mauvaise humeur, lequel va chercher un Dr Morris Billings encore endormi (celui-ci est le plus jeune membre du département d'astronomie de Miskatonic et possède une passion bien connue pour les comètes et les météorites). Une fois remis son rapport concernant l'événement astronomique, son devoir intellectuel accompli, Armitage retourne auprès de son foyer et de son Eleanor qui, assise, tricote patiemment.

Bien évidemment, si le gardien le désire les investigateurs peuvent voir la boule de feu eux-aussi.

Travaillant avec des collègues d'autres universités des environs, Billings organise dès le lendemain des recherches coordonnées dans une grande partie de l'est de la Nouvelle Angleterre et du sud du Canada. Si les investigateurs souhaitent participer à l'aventure, ils doivent se porter volontaires auprès des astronomes.

Dans leur section de recherche de l'ellipse supposée de l'impact, les investigateurs recrutent accidentellement un tueur psychopathe pour les aider. Il s'agit là d'un de ces adorateurs d'une « religion qui fonctionne », et même sa mort ne décontenancera pas l'idole de bois qui attend patiemment son heure dans son marécage.

Bien que ce scénario commence dans un centre de commerce, de raison et de connaissance, il emmènera les investigateurs dans des lieux isolés, l'un en dehors de tout et l'autre oublié ; les gardiens devraient faire attention aux sons et surtout aux silences tandis que les personnages-joueurs pénètrent dans les contrées sauvages au-delà de Dunwich.

Les caractéristiques de la famille Stone et de l'idole se trouvent à la fin de cette aventure.

Informations des investigateurs

Heureusement pour le Dr Billings, des témoignages sûrs de la part d'amis astronomes amateurs de Newburyport, Bolton et d'autres lieux confirment la précision des observations du Dr Armitage ; la combinaison et l'extrapolation de tous ces rapports au cours d'une nuit sans sommeil lui donne suffisamment de données pour pouvoir calculer une ellipse grossière de la course de la boule de feu. Il ne sait pas et ne peut deviner à quel endroit exact l'objet est tombé, mais il sait qu'aucun témoignage le concernant n'a été rapporté depuis des points plus au nord tels que Montpelier, les rives du lac Champlain ou la métropole de Montréal.

A 5 h 00, une tasse de café à la main, Billings tape à la machine dans son plus beau style à deux doigts un petit article pour *L'annonceur d'Arkham*, reproduit page suivante (Papiers des Collines 1).

Plus tard dans la matinée, Arkham vibre au rythme des discussions sur l'incroyable événement. Bien que peu l'aient véritablement vu passer, raconter qu'on a vu le bolide permet d'obtenir une telle aura que des douzaines de récits contradictoires finissent par établir le panorama de douzaines de boules de feu monstrueuses traversant toutes les directions.

La plupart des investigateurs devraient apprécier une façon aussi spectaculaire de commencer une aventure, et ne devraient avoir besoin que de peu d'encouragements.

Si cela est néanmoins le cas, une rumeur en ville dit que l'université est si pressée de trouver la météorite qu'une récompense pécuniaire sera bientôt proposée (la rumeur est fausse : seuls des archéologues prendraient le risque de recevoir toutes ces preuves scientifiques falsifiées qu'une récompense ne manquerait pas d'entraîner).

A moins que les investigateurs n'aient vu le

Une boule de feu sur Arkham ! Un visiteur interplanétaire secoue notre ville

par le Dr Morris Billings, département d'astronomie, université Miskatonic

Un spectacle rare a rendu visite à Arkham la nuit dernière aux environs de 1 h 15 du matin : une boule de feu, un météore suffisamment gros pour avoir traversé en flammes notre atmosphère et être venu se reposer sur terre. Des observateurs d'endroits aussi éloignés que Portland et Framingham ont rapporté avoir vu sa trajectoire enflammée.
Notre visiteur pourrait avoir laissé des morceaux de lui sur place ! Pour savoir comment aider à les trouver, reportez-vous à la suite de cet article.
Ceux suffisamment fortunés pour avoir assisté à l'événement ont parlé des subtiles couleurs vertes et or de sa traîne. Certains auraient quand à eux entendu une sorte de sifflement ou de chuintement ; un homme à Nashua aurait même perçu des explosions à une certaine distance.
Les bolides, aussi connus sous le nom de boules de feu, se pulvérisent généralement en approchant de la surface de notre terre. Très rarement, un météorite est suffisamment grand et rapide pour laisser derrière lui un large trou (ou cratère) en frappant le sol terrestre.
Une très grande formation de ce genre existerait d'après certains près de Winslow, en Arizona. Les résidents locaux se souviennent parfois de la grande boule de feu de 1913, qui aurait été vue se désintégrant le long d'une trajectoire allant de Saskatchewan aux îles des Bermudes.
De nombreux météores tombent régulièrement en direction de la terre, mais peu survivent aux terribles heurts et aux frictions que cause leur collision avec notre atmosphère. Ceux qui parviennent à résister ont d'importantes connaissances scientifiques à offrir à propos de notre système solaire mais peut-être aussi de son histoire.

On recherche des chasseurs de boule de feu

Je suis en train d'organiser des recherches des fragments de la boule de feu de la nuit dernière. Pour éviter une inutile dispersion des efforts et pour recevoir certaines instructions spécifiques, les citoyens intéressés doivent me contacter au département d'astronomie à l'université Miskatonic pour recevoir leur mission. Nous espérons tout particulièrement que des possesseurs d'automobiles se porteront volontaires.
La vitesse dans la recherche des restes du bolide est impérative, chaque heure qui passe augmentant les chances de contamination par les éléments naturels. Les volontaires se verront expliquer la meilleure façon de chercher les morceaux, et se verront assigner des zones de travail précises pour éviter toute redondance contre-productive.
Les météorites seront ensuite exposées à l'université et tout le crédit de leur découverte sera porté à ceux qui les auront trouvées. J'ai récemment pu voir la collection du Naturhistorischen Hofmusuem, à Vienne en Autriche, et je peux vous assurer que ce genre de découvertes est de celles qui apportent de la fierté à une ville et à son université.

grand météore tomber et qu'ils aient décidé de monter leurs propres recherches, inquiétés (comme l'est le Dr Armitage) par toutes les choses que le ciel peut laisser tomber ? Des investigateurs expérimentés répugnant à se porter volontaires mais possédant une automobile pourraient être entraînés dans l'aventure par leurs amis – ou peut-être par quelque beauté rêvant d'aller chasser la boule de feu dans les étendues sauvages.

Le rêve du Dr Billings

Bien que le semestre d'automne vienne à peine de commencer, Billings engage toutes ses forces dans la récupération des portions du bolide. Accidentellement, sa récente thèse de doctorat (« L'extraction par solvants des composés organiques dans les chondrites carbonées trans-plutoniennes ») indiquait dans un appendice toute une série de procédures de recherches soigneusement étudiées pour des événements comme celui-ci. Le météore de la nuit dernière ne représente par seulement une chance d'obtenir de nouvelles données scientifiques, mais aussi une occasion pour Billings de devenir consultant et organisateur sur d'autres recherches similaires partout dans le monde – avec des voyages, peut-être financés par la National Geographic Society ou une autre organisation prestigieuse.

Quand les investigateurs arrivent dans le bureau de Billings, une pancarte soigneusement rédigée les accueille :

Aux volontaires pour la chasse aux boules de feu

Nous nous rassemblerons à 15 h 00 dans la salle de conférences S-111.
Tout le monde est bienvenu ;
nous avons de la place pour chacun.
Aucune admission après le début de la session d'entraînement.

Plus de quatre-vingt-dix personnes remplissent l'amphithéâtre carré dominé par l'acajou et les conversations y fusent avec intérêt et impatience. Billings apparaît au bout de quelques minutes : c'est un homme de petite taille, mince et nerveux avec des lunettes à monture d'acier ; il porte un costume classique, bien repassé, à la dernière mode de Cambridge. Remettant sa cravate en place, se demandant en pensées ce que ses collègues des autres universités préparent de leur côté, il commence. Bien que sa voix soit comiquement haut perchée, son enthousiasme emporte ses auditeurs avec lui.

En quelques minutes, il explique à tous ce qu'est une boule de feu, pourquoi il est plus probable que les météores tombent après minuit, pourquoi l'orbite caractéristique du bolide semble impliquer que son origine soit l'essaim météorique bien connu des draconides ou bien celui des orionides, pourquoi certains observateurs ont vu l'objet trembler (les déplacement sinueux des bolides semblent être causés par des fragments quittant le corps principal et altérant par là leur stabilité de vol) et à quel point les boules de feu sont dures à apercevoir, leur chaleur étant refroidie par l'atmosphère qui s'épaissit entre 16 et 25 kilomètres au dessus de la Terre – seules les plus grosses peuvent continuer de brûler jusqu'à l'impact.

Le Dr Billings soulève alors trois fragments de météorites, chacun guère plus gros que 3 centimètres, et parle des différents types métalliques, pierreux ou métallo-pierreux. « Ramassez les fragments si vous en trouvez, et notez bien la localisation afin de pouvoir me mener sur place. J'ajouterai qu'il est souvent difficile de reconnaître une météorite quand vous en voyez une. Un des éléments essentiels prouvant qu'une pierre est un météore est sa « croûte de fusion », une fine couche noire, comme de la glace, produite par la chute de l'objet à travers l'atmosphère ».
Sur une carte de la Nouvelle Angleterre, il reproduit ensuite le trajet apparent du bolide et indique une zone au sud-ouest de Nashua, dans le New Hampshire, comme étant le lieu le plus probable de l'impact ; puis, en se basant sur qui a accès ou non à une automobile, il répartit les zones géographiques de chacun. Il s'avère alors que chaque groupe doit tenter de couvrir plus de 52 kilomètres carrés de terrain.

« Je sais que cela exclut toute recherche à pieds » déclare l'astronome, « mais des tentatives doivent être faites. Les informations locales réduiront le champ de vos investigations – souvenez-vous que si quelqu'un a vu la boule de feu mais n'a pas entendu d'explosion, c'est que celle-ci n'a probablement pas atterri dans les parages ».

Les investigateurs obtiennent une zone de recherches très au nord de Dunwich. L'aventure présume qu'un ou plusieurs d'entre eux ont une automobile ou peuvent en obtenir une, que ce soit via un test de Diplomatie ou par d'autres moyens moins légaux. Des investigateur dotés d'un bon score de Crédit peuvent aussi en emprunter une pour l'occasion. Si un personnage-joueur a Sciences formelles : astronomie ou physiques

à au moins 25 %, Billings l'accueillera chaleureusement dans l'aventure et lui fournira des miméographies de ses calculs de trajectoire, le numéro de téléphone de sa résidence, avant de lui demander à voix basse « comment j'étais ? » en désignant de la tête la foule excitée.

Ayant enfin une idée de leur zone de travail et pleins du rêve de pouvoir contribuer à l'avancée de la science, les investigateurs peuvent se lancer.

Laissez-les élaborer les plans les plus complexes ou les plus simples qu'ils pourront trouver, y compris décider de l'équipement qu'ils pourront raisonnablement prendre dans leur voiture ou leur camion. S'ils commencent les préparatifs après le briefing de Billings, ils ne pourront pas partir avant la nuit, et attendront probablement le matin.

Il n'existe aucune carte correcte des routes pouvant être transportée par les investigateurs. Chaque comté conserve les rapports des études locales, aussi existe-t-il des notes de terrain ou de division (à défaut d'une carte), mais ces dernières ne sont pas reproductibles à moins qu'un chercheur ne soit prêt à s'asseoir et à passer plusieurs jours à dessiner et à les faire correspondre. Une poignée de compagnies offrent des cartes de tourisme et on peut trouver de bonnes cartes routières d'associations automobiles, mais les échelles sont trop grandes et les intentions trop générales – aucune ne montre tous les sentiers et tous les bâtiments à la manière des cartes de l'Ordnance Survey britannique de l'époque.

Des investigateurs astucieux prendront avec eux des copies de *L'annonceur* d'aujourd'hui, afin de prouver leur histoire et de pouvoir les offrir en cadeau. Les quelques campagnards abonnés aux journaux le sont par courrier et n'ont pas encore reçu des nouvelles de la boule de feu ; aucune ligne rurale de téléphone n'existe, excepté le long des principales lignes inter-urbaines, et les signaux des stations-radio atteignent difficilement Dunwich et ne vont pas au-delà.

Suivant ses propres instructions, Billings passe son temps à coordonner les recherches météoriques et refuse de se joindre aux investigateurs ou à tout autre groupe. Sa récompense viendra plus tard, quand il produira (espère-t-il) la preuve impeccable de l'existence d'une forme de vie dérivant dans l'espace interplanétaire.

Trois jours dans les collines

Voici une occasion de décrire le pays de Lovecraft dans toute sa solitude et son étrange beauté. En périphérie d'Arkham les fermes sont bien tenues et même prospères ; mais tandis que les investigateurs s'éloignent de la ville, les toits d'ardoise sont remplacés par des bardeaux disloqués et par du chaume affaissé, les solides murs lavés à la chaux deviennent des pierres difformes ou de simples bûches, les fières petites maisons bien propres se font chaumières et huttes branlantes, les superbes troupeaux se changent en amas épars de bêtes laissées sans surveillance et les champs bien tenus laissent la place aux herbes sauvages, aux buissons, aux ronces et aux mûriers. La route se transforme en une paire de profondes ornières qui doivent être pratiquées avec prudence sans que cela n'évite cahots et rebonds ; les ponts sont suivis de creux remplis d'eau et de bancs de sable à la cohérence douteuse ; peut-même être la pluie et le vent viennent-ils rendre cette exploration plus difficile encore.

Les investigateurs finissent par passer devant des bâtisses abandonnées depuis la Guerre civile, leurs propriétaires ayant il y a longtemps bougé à l'Est, leurs champs pleins de cailloux désormais en jachère. Ça et là des pierres de fondation en granit blanc luisent comme des rangées de dents. La campagne toute entière se dégrade tandis que les investigateurs s'approchent de Dunwich et la dépassent.

La façon dont on répond à leurs questions change elle aussi. Les premières fermes auprès desquelles ils s'arrêtent sont pleines de personnes chaleureuses qui leur offrent du café et des biscuits, et parlent avec grand intérêt de la boule de feu. Mais à l'Ouest et au Nord, les gens sont plus réservés et, plus loin encore, deviennent silencieux. Dans les collines, dont les sommets ont été décrits par Lovecraft comme « trop ronds et trop symétriques pour apporter un sentiment de confort et de naturel » et comme portant « les étranges cercles de grands piliers de pierres dont la plupart sont couronnés », les ruraux deviennent ouvertement hostiles et refusent abruptement de répondre.

Au gardien de déterminer combien de fermiers, de femmes de fermiers, de petites mains, de reclus, d'ermites, de cavaliers en balade et de VRP les investigateurs interrogent. Certains résidents refusent frénétiquement de parler des étranges événements ; d'autres mentent avec bonheur s'ils pensent que cela leur apportera quelque chose ou enverra ces citadins prétentieux et leurs automobiles courir après quelques chimères.

Un type plutôt taciturne emmène les investigateurs vers une grange située un peu plus loin dont il ouvre grandes les lourdes portes, dispersant les ténèbres sur un veau nouveau-né qui vagit de ses deux têtes. L'homme dit que la bête est née la nuit où l'étoile est tombée, et que les personnages feraient mieux de laisser de telles choses tranquilles.

Deux fermiers ont véritablement vu la boule de feu passer et voudront bien en parler, rapportant tous deux une petite extrémité de feu rouge-orangée clignotant au bout d'une longue traînée de fumée parcourant le ciel. « Yep » dira l'un d'eux, « et elle faisait comm'un bruit d'tonnerre, comme si vingt canons tiraient en mêm'temps ».

La nuit s'approche. Les investigateurs peuvent demander un abris à un fermier qui les aidera à contre-cœur et montrera une intense souplesse concernant leur comportement à l'égard de son fils (si la plupart des personnages sont des femmes) ou de sa fille (si la



Le Dr Billings









Levi Stone

Assassin psychotique

APP	13	Prestance	65 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	18
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	50 %
Baratin	60 %
Discrétion	75 %
Dissimulation	30 %
Écouter	55 %
Pister	45 %
Poser un piège	70 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	15 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	70 %

Attaques

- Bagarre — 60 %
  dégâts 1D3+4
- Arts martiaux (lutte) — 45 %
  dégâts spéciaux
- Gourdin — 40 %
  dégâts 1D6+4
- Hache de bûcheron — 40 %
  dégâts 1D8+2+4

plupart des personnages sont des hommes). Les gardiens introduiront des blagues de VRP à leurs risques et périls. Si les investigateurs campent le long de la route, personne ne leur en tiendra rigueur.

Le deuxième jour

A présent bien avancés dans la zone de recherches, le groupe suit patiemment tous les chemins, toutes les pistes et frappe à toutes les portes. Une fois encore, aux gardiens de déterminer le nombre et le genre de rencontres les plus adaptés à leurs groupes.

A un endroit des branches sont tombées au travers de la piste – rarement utilisée – qu'ils suivent (un test raté de Trouver Objet Caché conduira un investigateur naïf à croire qu'elles ont été sciemment coupées). Les aléas du voyage ont usé l'embrayage de leur voiture, rendant difficile le passage des vitesses au-delà de la première. Un test réussi de Métier : mécanique permet de fixer le problème, mais en effectuant les manœuvres le bricoleur constate que la transmission de l'engin n'est plus fiable. Tandis que l'après-midi touche à sa fin, demandez un test de Pister ou de Trouver Objet Caché. Un succès indique qu'une des routes ne s'achève pas comme elle semble le faire. Bien que cela ne soit pas évident au premier coup d'œil, elle continue au Nord mais est envahie par les mauvaises herbes, et va jusqu'à longer la base des collines qui dominent les environs. Si les investigateurs suivent cette route, ils tombent près d'un kilomètre plus loin sur une clairière au sein de laquelle se dresse une cabane bien entretenue, en rondins, tout près des sombres et mystérieuses collines. Un énorme barbu, joyeux et bien portant, se dirige vers eux à grands pas pour les accueillir comme il se doit.

Si le test échoue, les investigateurs trouvent un abris dans des ruines branlantes situées à l'intersection des pistes ; le vent souffle entre les planches et les oiseaux nocturnes semblent exprimer une détresse quasi-humaine. Au matin, sous une lumière moins cachottière, tout le monde remarque la piste recouverte d'herbes et décide de l'emprunter, parvenant ainsi au même résultat.

C'est là le véritable commencement de notre scénario.

La famille Stone

L'homme se présente comme étant Levi Stone. Il tend une main amicale à chaque investigateur mâle et adresse un aimable salut de la tête aux dames. La trentaine à peine, Stone est brut de décoffrage, vigoureux et chaleureux, une sorte d'ours barbu, amical et souriant. Il semble irradier la bonne humeur. Son attitude, après une journée passé au milieu des fermiers et des campagnards revêches et taciturnes, est renversante – comme le soleil perçant à travers les nuages par un jour couvert ou une boisson fraîche dans une gorge desséchée. Il leur demande ce qui les amène dans cette partie des bois. Quand ils mentionnent la boule de feu, il devient des plus excités. Il a entendu un grand « boum » puis le sifflement de quelque chose passant au dessus de lui la nuit où le bolide est tombé ; il avait d'ailleurs pensé qu'il était bien tard dans l'année pour un orage. Maintenant qu'il sait ce que ça pourrait être, il se porte immédiatement volontaire pour aider aux recherches – « les récoltes sont toutes rentrées et nous vivons bien grâce aux bienfaits de notre Seigneur ». Il les invite à rencontrer sa famille et à loger avec eux pendant les recherches, leur demandant seulement d'attendre dehors un moment le temps qu'il mette Hannah et Zekle au courant.

Quelques minutes plus tard, la porte de la cabane s'ouvre et Levi les invite à l'intérieur. La maison n'a qu'un rez-de-chaussée d'environ quarante mètres carrés, avec de l'espace pour cuisiner, manger et un endroit pour que Zekle dorme. Un grand grenier consacré au stockage de la nourriture est accessible depuis la cabane via une trappe et une échelle, ou de l'extérieur par une autre porte. Une échelle étroite mène tout droit à la mansarde où dorment Levi et Hannah.

En plus de tout cela, un grand bûcher garni de nombreux rondins de bois dur ainsi que d'une petite hache est adossé au mur contenant le foyer et est accessible par la cabane ou par l'extérieur.

Lorsque les investigateurs entrent, une femme plutôt pâle de l'âge de Levi se tient devant le fourneau, exhibant un demi-sourire. Levi la présente comme étant sa femme, Hannah. Celle-ci adresse un timide bonjour aux arrivants. Un garçon de douze ans est assis à la table et grave un morceau de bois ; il s'agit de Zekle (diminutif d'Ezekiel) ; en disant cela, Levi ébouriffe avec amour les cheveux du petit. Celui-ci jauge rapidement les nouveaux arrivants, ses yeux vifs remarquant les armes et tous les autres éléments intriguants.

Ayant décidé que tout le monde se connaissait désormais, Levi demande de sa voix forte du café et de la nourriture, et les investigateurs peuvent commencer à apprécier l'hospitalité des Stone.

La famille est pratiquement auto-suffisante. Levi et Zekle chassent la majorité de la viande qu'ils consomment. Hannah passe son temps près de la maison, et Zekle traîne surtout avec son père. Des chèvres et d'autres bêtes paissent dans les environs, fournissant leur lait et leur viande. Un enclos à porcs et une petite grange se trouvent non loin, il y a des poules pour les œufs et un grand jardin pour les légumes. Certains des pommiers, poiriers et cerisiers sont suffisamment vieux pour fournir des récoltes importantes. Hannah et Zekle vont chercher de l'eau quotidiennement au ruisseau voisin. Tous les quelques mois, Levi fait un voyage en ville avec sa mule pour y faire du troc ou dépenser son argent dans des choses qu'il ne peut faire pousser ou manufacturer comme l'essence. Quand il voyage, il laisse son fils à la charge d'Hannah.
Zekle n'a pas encore la force pour travailler la terre ou chasser, mais il peut nourrir les animaux et arroser le jardin, ce qu'il fera pendant que Levi aidera les investigateurs dans leurs recherches.

Ces derniers peuvent coucher dans la grange pour le moins chaleureuse, à moins qu'ils ne préfèrent camper dehors.

Quand ils partagent leur repas, les Stone sont l'image même de l'harmonie domestique – Levi discutant avec une force joyeuse, Hannah servant discrètement les plats les uns après les autres et le jeune Zekle gravant dans un coin avec un air maussade. Levi décrit cela comme de la timidité, mais la réalité est que le garçon ne voit pas l'intérêt de discuter avec des morts.

Vérités dérangeantes

C'est peut-être l'endroit le plus dangereux dans lequel les investigateurs sont jamais entrés. Le radieux Levi est en fait un piranha, un maniaque au large sourire. Psychopathe est un mot trop faible pour décrire sa malignité et ne rend pas justice à son intelligence, son enthousiasme dans la chasse, ses mains faites pour la torture ou sa subtile délectation d'une mort délivrée très lentement.

Hannah est une victime, une prisonnière, le témoin de tous ses crimes, Levi ayant besoin d'un public. Élément instable, Zekle est un garçon ayant reçu une éducation viciée et qui, approchant la puberté, oscille entre l'adoration et une peur tétanisante de son prédateur de père.

Levi était le petit dernier d'une famille de garçons. Sa mère était morte à sa naissance, son père était menteur et vindicatif, et chaque membre de la fratrie s'en prenait aux plus jeunes ; Levi, à la fin de la chaîne, subissait les brimades de tous les autres. Mais il grandit, vite, et devint fort ; quand il commença à se venger sur ses anciens tortionnaires, ces derniers jugèrent qu'il n'y avait plus aucun plaisir à continuer et qu'il était temps pour le cadet de partir.

Hannah, elle, était une fille maladroite au milieu d'une énorme famille, si silencieuse et retirée qu'on l'aurait prise pour une servante même étant enfant. Las de lui acheter des robes et sachant que Hannah la réservée n'attraperait jamais un mari ayant de l'argent ou un quelconque avenir, son père la jeta dans les bras du premier venu ; ce fut Levi.

Ignorant, sans le sou ni jugeote, Hannah acquiesça comme un bon chien l'aurait fait. Levi se crut choisi et devint impatient de bâtir son propre clan. Les jeunes mariés se virent donner un vieux cheval, une hache, une scie, quelques graines, une poignée de poulets et un lopin de terre en pente, longé par un ravin, dans les collines. Leurs deux familles les ignorèrent ensuite totalement. Levi retroussa ses manches et construisit une cabane, et la première année ils vécurent de glands, de plantes, de petits oiseaux, de chasse et de riz sauvage ramassé dans les marécages.

La chute de Levi fut graduelle. Il se montrait bon envers Hannah au départ, mais il fut bientôt victime de l'héritage des Stone qui sommeillait en son cœur, et bientôt quand les choses allaient mal il se mettait à l'injurier et à la battre. Terrifiée, séparée de tous, Hannah finit par admettre avoir causé le moindre de leurs malheurs, n'avoir rarement laissé d'autre choix à son mari que de la punir et que Levi était bon et généreux envers elle, même lorsqu'elle le forçait à la châtier. Quand Ezekiel vint, Levi eut un nouveau sujet à enseigner et à soumettre et se prit à rêver de nombreux fils à son image ; Hannah, peut-être agitée par une rébellion inconsciente, fit sept fausses couches par la suite. S'il en avait



Hannah Stone

Victime

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	15

Compétences

Athlétisme	55 %
Écouter	60 %
Premiers soins	65 %
Se cacher	45 %

Attaques

• Couteau de cuisine dégâts 1D6	30 %
• Hachette dégâts 1D6+1	50 %

La zone entourant la résidence des Stone

Zekle Stone

Adolescent

APP	12	Prestance	60 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	20

Compétences

Athlétisme	65 %
Discrétion	30 %
Écouter	40 %
Pister	15 %
Poser un piège	10 %
Se cacher	55 %

Attaques

- Petit gourdin 30 %
  dégâts 1D6
- Hache de bûcheron 30 %
  dégâts 1D8+2
- Hachette 45 %
  dégâts 1D6+1

l'occasion, Levi pourrait bien tenter de la remplacer par une femme plus fertile.

Même si elle n'avait nulle part où aller, Hannah tenta de s'échapper quand les meurtres commencèrent mais son mari la ramena rapidement et efficacement à la maison. Elle se souvient encore des douloureuses leçons qu'elle reçut alors ; désormais complice de bien des crimes, elle n'osera jamais trahir son époux en faveur d'un quelconque invité malchanceux.

Les meurtres ont en fait commencé quand Levi rencontra quelque chose dans les bois. Il avait blessé un cerf et l'avait suivi jusque dans le marécage, sur une île sombre aux arbres tordus. Courant pesamment derrière sa cible, il tomba nez à nez avec une idole gravée sur un arbre de mal absolu. Sa proie, le cerf, reposait à ses pieds, visiblement morte.

La chose était plus vieille que les bois, plus vieille que le chaman qui avait sculpté l'horrible image, et bien plus terrible encore que le père de Levi ; le chasseur tomba à genoux en pleurnichant, saisi par une terreur extatique, tandis que dans un bruit de bouillonnement et de chuintement le bois rugueux absorbait le sang de l'animal.

L'idole commença alors à visiter Levi en rêves. Terrifié, mû par un puissant amour tordu, l'homme revint la voir jour après jour. Au fur et à mesure, le bois de la chose devint pâle et desséché, et les rêves empirèrent. Levi tua de nombreux animaux pour elle. Puis il rencontra un clochard sur la route qui avait faim et cherchait du travail. Cette nuit-là, pour la première fois depuis des siècles, la statue put boire ce qu'elle préférait. Cette réussite remplit Levi d'un pouvoir aveugle et sauvage qui l'envoya chanter sa gloire dans les bois pendant des heures.

Il ne vit désormais que pour nourrir son dieu de bois. Quiconque croise sa route accidentellement ou peut être attrapé secrètement devient le calice élu de la religion sanglante de Levi. Un ou deux par an suffisent. Le schéma est chaque fois le même : il fait ami-ami, il désarme, il trahit, il frappe.

Parfois, il doit arranger un accident pour handicaper ses victimes ; d'autres fois un simple coup dans la nuit suffit. La méthode d'acquisition n'a pas d'importance, en revanche le dernier bouillonnement de vie, le sang de la vie, doit être projeté directement sur l'idole des marais.

Hannah ne voit aucun moyen de s'en sortir. Victime après victime, les émotions la quittent et elle se fait plus refermée et moins horrifiée. Zekle est attiré par le pouvoir de son père et repoussé par la brutalité de l'homme. Aucun des deux n'a vu le maître d'Eli, l'idole du marécage. Hannah s'effondrerait sous l'effet d'une véritable terreur catatonique à la simple vue de la chose, reconnaissant sous ses traits les noirs reflets de son mari. Zekle aurait suffisamment envie de son pouvoir pour se vouer totalement à son père, à moins qu'il ne préfère tuer Levi pour bénéficier de toute l'attention de la statue, entamant là un nouveau cycle de mort. Quelle que soit la façon dont elle les affecte, les Stone sont toujours prêts à ouvrir un nouveau commerce.

Le troisième jour

Levi encourage la chasse à la météorite le temps d'étudier ses proies et de décider quand et comment agir. Il ne mentait pas en prétendant avoir entendu le tonnerre ; l'explosion les avait tous réveillés, et Levi avait alors pensé que cela pouvait avoir quelque chose à voir avec son dieu. Il sait maintenant que son maître peut appeler les étoiles et trouve cela des plus gratifiant. S'il le peut, il compte après avoir sacrifié ces messagers trouver les pierres que ceux-ci recherchaient et les amener pour le bon plaisir de son idole.

Il est possible de passer au peigne fin les collines pendant des semaines ou des mois sans retrouver la moindre trace de l'objet, et Levi le sait bien. Il les mènera loin du sombre bocage où attend l'idole ; le marécage est naturellement dangereux, et ne peut être traversé sans risques.

Marchant en ligne brisée, se penchant et se relevant, les chercheurs font face à une tâche insurmontable – des kilomètres d'arbres sombres, de tas de pierres, de roches escarpées et de cours d'eau ; des falaises abruptes et des cascades ; des fragments de marais putrides ; des hauts sommets ; des champs de fougères ; des grottes profondes et obscures. Ils croisent des sous-bois, des conifères, des arbres durs, des ronces, des mousses glissantes, des ruisseaux bouillonnants, des fougères, des traces d'animaux et des bûches pourries, mais ni route ni chemin ni sentier. Et tous espèrent voir des branches cassées ou un sol ravagé, ou même les restes d'un petit feu causé par quelque fraction du bolide tombé sur terre.

Les collines de la zone de recherche sont toutes à l'ouest de la maison. La section qui leur a été allouée prendra plusieurs jours pour être correctement examinée. Pendant tout ce temps Levi parlera, les aidant dans les passages difficiles, les séparant et leur disant comment se retrouver ensuite (pour soi-disant couvrir plus de terrain, mais en réalité pour les habituer à être divisés), racontant des histoires de bonnes femmes sur la région et se montrant en général l'hôte et le guide parfait.

Avec un test réussi de Trouver Objet Caché, un investigateur a l'impression d'être observé. Des cailloux tombant du haut d'un ravin pourraient suggérer la présence de quelqu'un ; une ombre à demi aperçue pourrait appartenir à un homme ou à une bête ; un animal éventré pourrait constituer le repas oublié d'un prédateur ou bien un avertissement sinistre. Levi ne peut en effet profiter de ses futures proies sans leur adresser de menus avertissements pour leur prouver son omnipotence et leur insignifiance ; même un psychopathe complet laisse quelques traces. Pourtant, Levi n'a pas provoqué tous les incidents ; les autres pourraient provenir de l'imagination des investigateurs, ou bien des fantômes des anciennes victimes venues avertir les futures cibles.

Des gardiens subtils et manipulateurs joueront sur l'amitié naissante entre Levi et les investigateurs. Des joueurs cyniques pourraient supposer que Levi joue au « gentil personnage-non-joueur qui est là pour montrer comment le monstre fonctionne avant d'être dévoré » ; ils pourraient ainsi ne pas deviner que Levi est en fait le monstre.

Les préparatifs de Levi

Au départ, Levi veut la confiance des investigateurs. Il sait qui doute de lui et fait consciemment la cour à ces individus, se montrant courtois avec eux et ayant pour eux de petits gestes attentionnés. En contrepartie, bien sûr, c'est ceux-là même qu'il compte torturer de la plus vicieuse des façons avant de les sacrifier.

Il veut aussi que les personnages-joueurs s'habituent à se trouver seuls avec lui. Peut-être provoque-t-il une dispute dans le groupe en se montrant ouvertement galant, en mettant au grand jour des faiblesses ou en racontant des histoires faussement innocentes à propos de l'un d'entre eux. Peut-être montre-t-il à l'un d'eux (mais pas aux autres) des raccourcis à travers des obstacles.

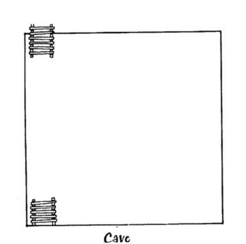
Il les fait inlassablement marcher de haut en bas dans les collines toute la journée (il est quand à lui en pleine forme, toujours au mieux avant un meurtre), et les investigateurs dont la TAI est supérieure à la CON finissent exténués et s'effondrent sur leur lit à la fin de la journée.

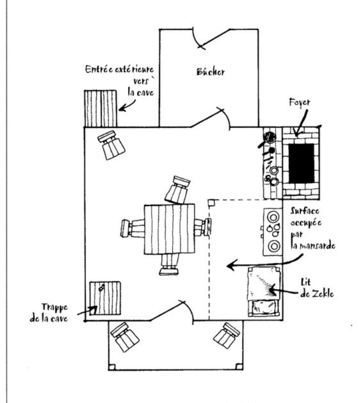
Dès qu'il le peut, Levi tente de mettre hors d'état celui qui semble être le plus fort du groupe, afin d'améliorer ses chances de victoire.

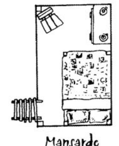
Voici quelques suggestions tactiques :

- Un rocher tombe du haut d'une falaise : 2D6 points de dégâts, la moitié en cas de test d'Athlétisme réussi
- Il fait marcher un investigateur sur un piège à loups pour 1D8 points de dégâts (un test réussi de Trouver Objet Caché permet de le découvrir avant qu'il ne soit trop tard) tandis que lui-même se penche sur un caillou sans intérêt pour donner le change
- Il ordonne à Hannah de renverser de l'eau bouillante sur quelqu'un en faisant semblant de trébucher sur un objet qu'un des investigateurs a laissé traîner, brûlant la cible pour 2D4 points de dégâts (un test réussi d'Athlétisme permet de diviser les dégâts par deux)
- Il fait toute une histoire en tuant un crotale dans la cabane lors du jour d'arrivée des investigateurs (« ils aiment se mettre au chaud vous savez ») afin de pouvoir plus tard en glisser un dans un des lits. Le crotale a 75 % de chances de toucher ; ce faisant, il injecte une grande quantité de poison de VIR 10 (cf. venin de serpent à sonnette pp. 164-165 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu*)
- Il cache une hache, lame vers le haut, près de la pile de petit-bois, camouflée afin que quelqu'un marche dessus pour 1D8 points de dégâts (un test réussi de Trouver Objet Caché permet de la remarquer avant le désastre)

La résidence des Stone







• Alors que les accidents se succèdent, Levi dit « Tss, tss. C'est comme si les rochers nous disaient qu'ils ne veulent pas qu'on trouve ce qu'on cherche ».

L'attraper

L'homme est prudent et rusé, et ne se laissera pas attraper facilement. Au delà de l'impression qu'il étudie les investigateurs, il existe une poignée d'indices montrant sa duplicité :
Zekle, dont le père semble si exubérant, est incroyablement en retrait. Un test réussi de Psychologie le concernant suggère qu'il est en fait écrasé par son père, mais l'investigateur ne parvient pas à trouver des traces de réussite compensatrice, de colère ou de mauvaise conduite délibérée qu'on pourrait attendre dans ce genre de cas.

Un test réussi de Psychologie sur Hannah la montre curieusement indifférente envers son mari pourtant si merveilleux. Est-elle malade ? Un test réussi de Médecine n'indique aucun symptôme. Elle est trop en retrait pour avoir encore de la peur à montrer ; le visage public radieux de Levi est plus déstabilisant pour elle que ses rugissements habituels, car il montre combien ils auraient pu être heureux.

Hannah boîte légèrement mais sa longue robe recouvre toujours ses jambes. Si un investigateur parvient d'une façon ou d'une autre à soulever légèrement le tissus, il pourra voir que des bandages crasseux recouvrent ses chevilles, cachant des marques de menottes.

Levi attache en effet une cheville au hasard quand il part ou quand il est d'humeur massacrante, l'enchaînant au fourneau d'acier. Elle bénéficie alors d'une longueur de chaîne de 5 mètres pour pouvoir aller et venir dans la cabane. Le plancher près du four est éraflé et écorché, ce qui peut être remarqué grâce à un test de Trouver Objet Caché dirigé sur le sol. Quand il ne les utilise pas, Levi range la chaîne, les menottes et les cadenas dans un chiffon graisseux dans la remise à outils.

Les toilettes sont dans une structure branlante en bois au dessus d'une fosse. Quand la fosse est pleine, Levi va tout simplement en creuser une autre avant de prendre la structure toute entière et de la placer par dessus et de combler le trou précédent. Le bâtiment est toujours tout près de la maison. Sur un test réussi d'Idée, les investigateurs réalisent que personne ne voit jamais Levi se rendre aux toilettes. Bizarre.

Une fois par jour, Levi rend visite à l'idole, se prosternant devant son terrible regard, lui murmurant son adoration, chantant pour elle d'une étrange et démentielle façon. Il marque alors le périmètre de l'île avec ses propres déjections. Bien qu'il utilise à chaque fois une excuse différente, il tend à disparaître de la maison au même moment chaque jour, et suit grossièrement la même route à chaque fois, ses traces pouvant ainsi être suivies sur un test réussi de Pister. Parfois il ramène un lapin ou un piège vide pour monter qu'il est parti chasser.

L'île dans le marécage

Le marécage se situe derrière une colline. Il est grossièrement circulaire, large d'environ six-cents mètres avec une île boisée en son centre. D'un coup d'œil rapide, un géologue dirait que cet endroit était un lac il y a quelques centaines d'années. En préparant une analyse plus minutieuse, il pourrait parvenir à la surprenante conclusion que le lac tout entier était à l'origine un cratère formé par un impact datant de la dernière ère glacière. Deux heures d'études et un test de Sciences de la terre : géologie mèneront un investigateur à la même conclusion.

Aux environs du crépuscule ou de l'aube, les coassements des milliers de grenouilles peuvent être entendus aux alentours. Tous les cris stoppent quand un intrus s'approche, formant ainsi un système d'alarme infaillible.

Bien que se remplissant peu à peu de boue et de plantes en putréfaction venues dissimuler son passé, le marécage reste dangereux. Des gaz nocifs viennent faire des bulles à la surface, et même les endroits les plus stables sont glissants et irréguliers (si les investigateurs tentent d'avancer plus vite qu'une marche normale ils devront réussir un test d'Agilité ou tomber). Des investigateurs imprudents ratant un test de Trouver Objet Caché poseront le pied dans une boue noire et sournoise, suffisamment profonde pour nécessiter un test d'Athlétisme. Si ce n'est plus guère la période des moustiques, d'énormes sangsues replètes ne cracheront pas sur un petit en-cas.
Sur l'île, Levi a plac
é des pièges le long du chemin de l'île à son temple, pièges qu'il ne prépare que lorsqu'un candidat potentiel arrive dans sa cabane.

Tandis que les investigateurs s'approchent du temple (et quand ils en partent, si nécessaire), chacun a 30 % de chances de tomber sur un chausse-trappe ou un piège à ours. Lancez 1D6 : de 1 à 3 le piège est un collet, de 4 à 6 c'est un piège en métal.

La chausse-trappe : soulève la victime du sol et la laisse suspendue dans les airs à quelques mètres du sol. La cible peut se libérer si (1) elle a une Dextérité de 10 ou plus et (2) elle porte un couteau. Autrement, le malheureux investigateur peut tenter de casser la corde en vainquant sa FOR de 20 sur la Table de résistance.

Un piège à ours : broie pour 1D10 points de dégâts de jambe et immobilise la victime avec une FOR de 15 – une opposition réussie sur la Table de résistance libère la victime, mais celle-ci ne peut effectuer personnellement qu'un seul essai par heure. Deux personnes peuvent combiner leurs forces pour ce test. Le piège d'acier est enchaîné au sol et empêche tout mouvement.

Après avoir pénétré dans la zone piégée (certains se retrouvant sans doute crottés, puants, blessés et morts de froid), les investigateurs finissent par passer à travers une rangée d'arbres sombres dotés de racines noires et tordues et de branches en formes de griffes acérées. Leur épais feuillage masque prati-



Le Goaskoi

dieu de Levi

CON	80	Endurance	99 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	40	Puissance	99 %
TAI	40	Corpulence	99 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouv	6
Impact	+10
Points de Vie	60

Attaques

- Écrasement 45 %
  dégâts 4D6+10
- Morsure* 45 %
  dégâts 2D6+2

* naturellement la chose ne peut plus mordre si elle n'a plus de tête

Armure : 6 points ; les armes ne peuvent pas empaler ; les attaques magiques ne sont en revanche pas affectées

Santé mentale : 2/1D8+2

Description du Goaskoi : une fois l'écorce enlevée, il fut gravé dans une bûche de pin blanc d'environ 10,50 mètres et d'à peu près 90 cm de large. La longue immersion dans le marécage fétide a assombri le bois qui est presque devenu noir. Le sculpteur a recouvert presque toute la surface de la bûche d'ébauches de symboles non-euclidiens, certains d'entre eux invisibles à l'œil nu. Le visage a de très grands yeux au regard fou et une large bouche à moitié ouverte où on peut apercevoir des dents individuelles de 5 à 7 centimètres. Le cou et le tronc ne peuvent être distingués, et aucun bras n'a été fabriqué. Un ensemble d'organes génitaux mâles, proportionnellement de petite taille et apparemment ornementaux, marque le sommet des jambes. Celles-ci font à peu près 3 mètres de long et s'élargissent à la fin pour tenir lieu de pieds.
Le Goaskoi est maladroit dans ses mouvements, compte tenu de la disproportion entre les jambes et le corps, le manque de bras et l'absence de flexibilité de la colonne vertébrale, mais il peut parcourir des terrains dégagés et des eaux peu profondes sans buter ni se fatiguer.

Note : de telles constructions humanoïdes sont répandues dans de nombreuses traditions magiques ; le coût élevé de Santé mentale causé par la vue de celui-ci est dû à la vision hyperdimensionnelle qui habitait son créateur.
Le Goaskoi subit normalement les dégâts dus à l'électrocution, au feu et aux acides ; ceux-là ainsi que les sortilèges sont les meilleurs moyens de le détruire. Les dégâts physiques infligés par les armes à feu, les haches, les scies et les autres pourraient finalement diviser la chose : les morceaux, jambes, tronc, etc. pourraient ramper ou marcher pendant encore plusieurs semaines voire des mois et pourraient avoir leur propre conscience si le gardien le désire. **

quement toute la lumière et cache la clairière intérieure à la vue.

Tandis que les végétaux s'écartent au cœur de l'île, le sol se fait plus boueux. Les corps et les squelettes des précédentes victimes de Levi émergent partiellement ça et là – jetées les unes sur les autres, tordues, décomposées, dévorées par les vers. Ici une jambe bouffie et verdâtre fait saillie, là une cage thoracique, par là un visage commençant à peine à pourrir vous regarde de ses yeux laiteux. Le coût de la vue du jardin de Levi est de 1/1D8 SAN. Des investigateurs fuyant à ce moment-là se verront épargner la vision de l'idole un peu plus loin.

Le dieu de Levi

Les indiens Abenaki de l'Ouest, dont les anciennes terres abritent aujourd'hui le temple de Levi, disaient que les premiers humains avaient été faits à partir de la pierre par Tabaldak (« le Possesseur »). Le dieu n'avait pas aimé le résultat, et avait détruit ses prototypes, puis avait érigé un deuxième homme et une deuxième femme à partir du bois. Il approuva ces créations, et les laissa devenir le père et la mère des indiens. Pour les chamans Abenaki, bien évidemment, le bois était donc une substance primaire supposée être tout à fait appropriée à l'homme. Le puissant mahdawlinno (chaman) des Abenaki qui grava et invoqua le dieu de Levi pour le mener à l'existence choisit ce site de pouvoir avec soin, un cratère doté de la force des étoiles. L'image taillée dans le grand tronc lui avait été suggérée par une inspiration et une sauvagerie si démentielles que l'œuvre finale captura parfaitement l'essence impure de son sujet. Sortant de sa transe, le prophète préhistorique comprit ce qu'il avait amené sur terre et tenta de le défaire de ses propres mains. Il mourut dans la souffrance en tant que première victime de la chose.

Le visage est d'une repoussante horreur, un faciès ricanant exprimant le mal le plus pur, la vulgaire reproduction d'un abominable dieu noir venu de par-delà l'espace et le temps. Au fil des siècles, le bois du pin s'est assombri pour prendre l'apparence de l'ébène en se nourrissant des eaux putrides du marécage. Le sang l'a également marqué à maintes reprises et il attend désormais patiemment ces gouttes dernières dont il se repait. Sa vision a inspiré au dérangé Levi Stone ses meurtres, et insuffle à chaque fois de la terreur dans le cœur des spectateurs sains d'esprits : le coût en Santé mentale de sa vue est de 2/1D10.

Les caractéristiques complètes du Goaskoi, littéralement « l'homme blanc du pin » se trouvent à la fin de cette aventure.

La première attaque physique faisant plus de 10 points de dégâts au Goaskoi arrache violemment sa tête à sa base, la laissant s'enfoncer dans boue et disparaître, apparemment, pour toujours. Les investigateurs n'obtiennent aucun point de SAN pour un tel acte.

Brûler le visage avec de l'huile ou de l'essence ne laisse qu'un amas carbonisé et méconnaissable. Les fumées terriblement âcres font en revanche fuir les pyromanes qui n'obtiennent aucun point de SAN pour un tel acte. Si quelqu'un y pense, il est possible de creuser dans la boue et de constater que le corps de ce qu'ils ont brûlé descend sous la terre, encore et encore et encore...

Ni Hannah ni Zekle n'ont vu le Goaskoi, bien que la femme ait entendu Levi parler de la chose dans le marécage qu'il appelle le maître.

Levi attaque

Levi peut décider d'attaquer pour trois raisons :

- Alors que la recherche du bolide occupe toute leur attention, il parvient à séparer les investigateurs et à les attaquer individuellement
- Il constate que personne ne lui fait confiance. Il attaque alors brutalement, portant une hache double dans chaque main tel un viking berserk
- Zekle a déjà vu son père à l'œuvre, mais celui-ci n'a jamais attaqué un groupe aussi grand et potentiellement aussi compétent et pourrait bien y passer. Le gamin préfère finalement fuir plutôt que de voir la réponse à ses prières ou la pire de ses terreurs. Quand Levi réalise ce qui s'est passé, il suppose que si un des investigateurs trouve Zekle, le gamin lui dira tout. Il organise donc rapidement une battue, sépare les investigateurs selon différentes zones de recherches, et commence à les attaquer individuellement.

Pendant ce temps Zekle, pensant que l'endroit où on lui a dit de ne jamais aller était idéal pour se cacher, patauge dans le marécage et tombe au milieu de l'antre du Goaskoi. Il sera retrouvé en état de choc catatonique non loin du jardin aux corps.

Quand Levi est prêt à attaquer, il rassemble armes et cordes et disparaît dans les bois. Sa fierté lui a toujours interdit d'acheter une arme à feu, un tel acte risquant quelque part de diminuer son pouvoir élémentaire.

S'il le peut, il traite les investigateurs un par un. Il tuera d'abord ceux se méfiant de lui ou, s'il n'y parvient pas, les plus faibles. En tant que gardien, il est important de ne pas laisser les joueurs savoir ce qui les a frappés, Levi étant un maître de la discrétion.

Si possible, séparez littéralement vos joueurs en les faisant presque tous sortir de la pièce où vous jouez. Ne les laissez communiquer entre eux que si leurs personnages sont ensemble. Cela devrait accroitre le sentiment de danger.
Lors des attaques individuelles, Levi frappe pour assommer ; utilisez les règles afférentes du livre de *L'Appel de Cthulhu* p. 89, à moins que le personnage-joueur ne lui donne trop de fil à tordre, auquel cas il tentera d'en finir avec lui aussi vite que possible. Levi veut néanmoins des sacrifices vivants dont la gorge pourra être tranchée au dessus de l'idole.

Victorieux, il attache et bâillonne ses victimes, les délaissant les uns après les autres pour mieux venir les chercher plus tard.

Il continue ainsi jusqu'à les avoir tous ou jusqu'à ce que les survivants se soient rassemblés. Dans ce dernier cas, il se replie vers l'île du marécage et les laisse venir jusqu'à lui. Il compte sur l'effet démoralisateur de l'horrible endroit pour l'aider, et pourra utiliser des otages pour forcer les autres investigateurs à déposer les armes. Il utilisera sans problèmes Hannah comme appât, ou Zekle mais seulement s'il n'a pas d'autre choix (cet acte retournera irrémédiablement le fils contre son père).

Si le gardien le désire, il peut autoriser après chaque attaque un test de Chance à 50 % pour que deux investigateurs parviennent à se retrouver. Quand les personnages-joueurs comprennent qu'ils sont abattus les uns après les autres, les survivants peuvent se rassembler dans la cabane. Hannah sait ce qui se passe et ses yeux sont luisants de terreur. Si un personnage féminin agit avec sympathie et parvient à la tirer de son mutisme, ou si un mâle réussit un test de Baratin ou de Persuasion, elle bredouille son horrible histoire, y compris la localisation et la signification de l'idole du marécage. Elle mentionne que ce qu'a trouvé Levi là-bas tire son pouvoir du sang.

Le premier combat

En dépit de son intelligence, sa ruse, sa brutalité, sa force et ses muscles développés, Levi n'a jamais mené ce genre de combats auparavant. Son sentiment d'omnipotence, qui lui permet de garder confiance habituellement, laisse désormais la place à une préparation méthodique. Si les investigateurs survivants paniquent et fuient, il bénéficiera d'un jour de vanité sanguine dont il se souviendra toute sa vie. Lorsqu'un personnage tombe sous ses coups, il passe au suivant sans se demander si la blessure infligée est fatale, espérant plutôt que la victime restera en vie jusqu'à ce qu'il puisse la traîner sur l'île du marécage. Seulement des haches dotées de deux lames au tranchant affûté restent parfois enfoncées, et personne n'est là pour surveiller les arrières du psychopathe ; des investigateurs parvenant à garder leur sang-froid pourront probablement tirer le meilleur parti de la situation, surtout s'ils ont des armes à feu.

Des personnages désarmés risquent en revanche de se retrouver dans une horrible mêlée. Avec le poids du nombre et la force du désespoir, peut-être même avec l'aide inattendue de Zekle, ils pourraient faire tomber leur agresseur. Il s'agit là néanmoins d'une véritable machine à tuer, d'un tas de chair hurlant et dément ; pour l'arrêter, il faudra le démolir véritablement.

Quand un des investigateurs se retrouve en mêlée avec Levi, autorisez-lui un test de Trouver Objet Caché ; un échec n'a aucun effet, mais un succès lui permet d'attraper une grosse pierre qu'il peut utiliser comme arme. Si le gardien le désire ou après un test de Chance réussi, une de ces pierres si pratiques qu'attrape le personnage se révèle être un cailloux noir encore chaud à la surface ondulée, l'outil parfait pour cogner. Cette grosse pierre est une petite arme contondante infligeant 1D4+2 points de dégâts et dont le pourcentage d'attaque est égal à celui de Corps à corps : bagarre. Reste météorique de la boule de feu, c'est aussi là la preuve que Billings désirait tant. Si l'investigateur survit au combat, autorisez-lui un test d'Idée pour examiner l'objet si jamais le joueur ne parvenait pas à faire le lien. Attention, c'est là la seule météorite existant.

Partant du principe que Levi finit par tomber, le changement qui s'opère en lui est terrible et, à sa façon, horrifiant. Il tombe telle une ruine sanglante et gémissante et tente de ramper jusqu'au visage de son dieu – ou jusqu'à l'endroit où celui-ci se tenait, s'il a déjà été brûlé ou détruit. Il est clair que Levi est mourant ; en fait, il devrait être déjà mort. Étranglé par les sanglots, il glisse lentement à travers la boue visqueuse et puante. Le seul moyen de l'arrêter est de le tirer en arrière, de couper sa tête ou de l'éparpiller à l'aide d'un fusil à pompe.

Le deuxième combat

Le Goaskoi attend impatiemment le sang qu'il désire tant. Il espère la mort du meurtrier, qui l'a jusqu'à présent trahi en se retenant. S'il parvient à atteindre le Goaskoi, le cercle se referme et un nouveau pouvoir est libéré.

Si les investigateurs le stoppent, et s'il ne parvient pas à la statue avant de mourir, le Goaskoi hurle sa frustration puis explose quelque part dans les profondeurs. Le bruit assourdit tout le monde pendant quelques minutes, et les survivants subissent 1D4 points de dégâts dus au choc et aux quelques débris. Si Levi est autorisé à achever son ultime déplacement, il serre l'idole dans ses bras et meurt dans un gargouillement sous son cruel regard, son sang de vie fournissant le dernier élixir dont la chose a besoin. La statue le boit entièrement, un rictus hideux apparaît sur ses lèvres, et elle se lève.

Des tombereaux de terre noire et glissante se déversent alors que le cauchemar vivant se dresse, encore et encore et encore, montant bien au dessus de la cime des arbres flétris, jusqu'à faire neuf mètres de haut. Lorsque la boue qui la recouvrait finit par tomber de la forme terrifiante, il devient clair que le sculpteur avait tout autant travaillé le corps que le visage. Le coût en Santé mentale de la vue du Goaskoi est de 4/1D20, mais ne demandez pas un nouveau test de SAN excepté à ceux qui l'aperçoivent pour la première fois – les investigateurs ont suffisamment d'ennuis comme ça. Une précédente destruction du visage n'était qu'une victoire des plus limitées : la chose marche tout de même, même si sans sa tête elle ne fait que 7,50 mètres de haut.

La monstruosité ricanante n'a pas de bras, mais possède des jambes dont elle se sert pour écraser sans merci choses et créatures. Elle se lance alors à la poursuite des investigateurs, écrasant, broyant et oblitérant tout sur son passage.

Le Goaskoi chasse au départ les investigateurs isolés, mais il finit par se diriger vers la

cabane, peut-être attiré par la fumée montant de la cheminée. Les personnages-joueurs ayant pris cette direction peuvent voir l'engin de destruction arriver quelques minutes après eux.

Là-bas ils peuvent toutefois trouver du kérosène (11 litres dans le bûcher) et siphonner l'essence de la voiture pour essayer de mettre le feu au monstre – peut-être en projetant le véhicule contre lui, ou en utilisant un des trous qu'il laisse sur son passage et en servant d'appâts. Dès que les flammes prennent, la chose se met à brûler. S'ils ne la détruisent pas ici et maintenant, elle ravage la cabane, leur voiture et tout ce qui se trouve sur son chemin puis se dirige vers l'Est, dans la direction de Newburyport ou d'Arkham. Hannah, stupéfiée par l'apparition, est perdue si personne ne pense à l'attraper et à la pousser à se mettre à courir.

Rassembler les morceaux

Les investigateurs ayant survécu au massacre gagnent 1D3 SAN pour avoir tué Levi. S'ils l'ont capturé et vont le ramener à la justice, ils gagnent chacun 1D4+1 SAN.

De plus, donnez 1 SAN à ceux ayant secouru Zekle et 1 SAN à ceux s'étant occupé d'Hannah. N'infligez pas de malus à ceux ne les ayant pas aidés.

Si la statue n'a jamais marché mais si les investigateurs l'ont tout de même détruite, ils ne gagnent aucun point de SAN pour le moment. Néanmoins, la prochaine fois que l'un d'eux lira un tome du Mythe, il tombera sur une référence au « Titans Potens », un terme médiéval se rapportant aux idoles de pierre ou de bois pouvant (à condition d'avoir reçu suffisamment de sang) venir à la vie et effectuer une marche destructrice dans le pays. Sur un test réussi d'Idée pour faire le lien, accordez à chaque investigateur 1D2 SAN pour avoir prévenu une si terrible situation.

Si l'idole a marché, les investigateurs gagnent 1D8+2 SAN pour l'avoir arrêtée, ce qui n'est pas rien.

S'il n'arrêtent pas l'idole et qu'elle poursuit son œuvre de destruction, faites perdre à chacun 1D10+2 SAN. Le gardien doit décider de la trajectoire de la chose, et de quand, où et si elle frappe une zone civilisée.

Si les investigateurs l'arrêtent après qu'elle ait détruit d'autres vies et d'autres propriétés, chacun ne gagne que 1D6 SAN.

Si l'un d'eux ramène la météorite, il s'agit du seul fragment du bolide qui sera jamais trouvé. Billings est pour le moins décontenancé si le sang de Levi le recouvre, mais il l'accepte néanmoins avec joie, déclarant que le liquide pourrait difficilement avoir pénétré le centre en si peu de temps, centre où il compte chercher des composants organiques non contaminés. Le découvreur aura son nom sur une carte devant la portion exposée du météore, mais ne gagne pas de SAN. Au gardien de décider bien sûr, si une pénétration sanguine a ou non eu lieu, et si des forces interplanétaires ont ou non été mises en branle à cause de cela.



Le condamné

Où nos héros sont confrontés à toute une série de crimes horribles et, au premier abord, dénués de liens. S'ils persévèrent, ils découvriront pourtant derrière tout cela une raison primitive, commune aux humains… comme aux inhumains.

En quelques mots…

Tout commence un soir de tempête, alors que les étudiants Henry Atwater et Richard Cardigan, en plein camping le long du Miskatonic, font la rencontre d'un sorcier tout juste évadé de sa prison mystique.

Les investigateurs, en tentant de comprendre ce qui est arrivé aux deux garçons, se retrouvent alors à poursuivre une entité en possession du corps d'Henry Atwater et bien décidée à se venger de ceux qui l'ont emprisonnée autrefois.

Parviendront-ils à empêcher les horribles crimes du sorcier et à rendre le corps qu'il occupe à son légitime propriétaire?

À l'affiche

Sermon Bishop

L'adversaire principal des investigateurs est un sorcier de l'ère coloniale qui fut emprisonné par des citoyens en colère. Revenu à la vie, habitant le corps du jeune Atwater, il cherche à se venger des descendants de ceux qui l'ont emprisonné et à retrouver son immortalité.

Henry Atwater

Le pauvre étudiant a été dépossédé de son corps et se retrouve désormais dans celui de son agresseur, enterré sous plusieurs couches de sable et doté d'une immortalité qu'il n'a jamais demandée!

Les sept victimes

Il y a de fortes chances que les investigateurs ne côtoient les descendants des bourreaux de Sermon Bishop que sous la forme de macchabées, mais s'ils se montrent suffisamment malins, ils pourront en sauver quelques-uns.

Quachil Uttaus

L'Arpenteur des Poussières, pourvoyeur d'immortalité et Grand Ancien. Il est le secret de la force de Sermon Bishop mais peut-être aussi l'unique moyen d'en venir à bout.

Implication des investigateurs

Cette aventure peut être tentée par n'importe quel nombre d'investigateurs dotés d'une expérience allant de modérée à étendue et, si cela est possible, d'un sang-froid à l'épreuve de tout.

L'histoire commence alors qu'Henry Atwater est retrouvé à moitié dément (en fait possédé par le sorcier Sermon Bishop), alors que son camarade Richard Cardigan est porté disparu. Peut-être qu'au moins un des investigateurs est de leurs amis. Peut-être sont-ils engagés par le père de Richard Cardigan pour le retrouver (Herbert Cardigan est un riche banquier de Boston). Peut-être les amis d'Atwater les embauchent-ils pour protéger la réputation d'Henry en résolvant l'affaire. Peut-être les investigateurs veulent-ils proposer leur aide de façon purement altruiste. Les gardiens pourront réfléchir à d'autres moyens par lesquels leurs investigateurs pourront entrer dans ce scénario.

Il est aussi possible de faire d'investigateurs nés à Arkham de futures victimes de Sermon Bishop, en liant leur nom à celui d'un des bourreaux du sorcier. Cet élément ne pouvant être découvert que sur le tard, mieux vaut trouver une raison préalable pour lancer les personnages-joueurs aux trousses du sorcier.

Enjeux et récompenses

- **Comprendre qui occupe actuellement le corps d'Atwater**: il sera impossible de résoudre l'affaire sans comprendre qu'Henry Atwater n'est plus ce qu'il était et qu'un certain Sermon Bishop est désormais aux commandes
- **Comprendre ce que veut Sermon Bishop**: ce n'est qu'en saisissant que ce dernier veut se venger de ceux qui l'ont emprisonné en attaquant leurs descendants que les investigateurs pourront le contrecarrer et sauver des vies innocentes
- **Empêcher Sermon Bishop de redevenir immortel ou trouver un moyen de le tuer**: s'il n'est pas arrêté à temps, le sorcier retrouve le *Testament de Carnamagos* chez une de ses victimes et redevient immortel. La seule façon de le stopper est alors de trouver comment l'emprisonner ou le tuer

Ambiance

Ce scénario se rapproche des histoires de tueurs en série comme *Seven* ou *Angel Heart*: toute l'ambiance repose sur l'aspect répugnant des meurtres, avec des victimes rongées par des vers grouillants ou des nuées de mouches vrombissantes. Optez pour une approche lente de chaque scène de crime en vous concentrant d'abord sur les sons, les odeurs, avant de décrire en détails le cadavre de la victime. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi donner au tueur un aspect insaisissable et égocentrique en lui faisant laisser des notes dans les journaux.

Si vous voulez donner une touche plus personnelle aux rapports entre l'histoire et les joueurs, vous pouvez faire de certains d'entre eux de futures victimes du tueur. Quelle horrible surprise quand ils découvriront leur propre nom sur la liste des bourreaux!

Comme souvent, le final est d'avantage tourné vers l'action, avec cette fois l'intervention possible d'un Shoggoth. Laissez les joueurs se défouler du stress ressenti durant la première partie pour finir l'histoire dans un paroxysme de violence, quitte à ménager une pause de noire féérie lors de la venue de Quachil Uttaus.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●●○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	⊘⊘⊘⊘⊘
Nombre de joueurs	♟♟♟♟♟
Type de personnages	Tout type
Époque	1920's

Informations du gardien

Bien que les gardiens puissent présenter « Le condamné » de plusieurs façons, ils pourraient facilement faire durer l'action pendant deux séances de jeu, peut-être plus.

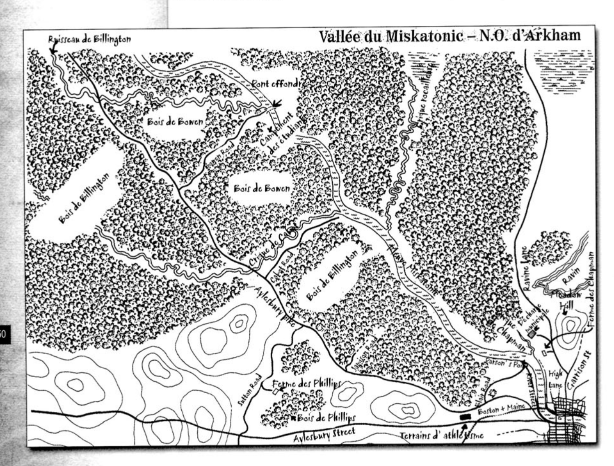
La nuit de vendredi, au cours d'une tempête, des éclairs brisèrent le pilier de soutènement d'un pont de pierre qui dissimulait la dépouille d'un sorcier, Sermon Bishop, laissant ainsi tomber son corps affaibli dans le fleuve. Tout juste capable de se mouvoir après un emprisonnement de 176 années, l'homme était devenu totalement fou des décennies auparavant. Il dériva avec le courant sur près d'un kilomètre avant d'arriver à Arkham où Henry Atwater et Richard Cardigan, deux amis et étudiants de Miskatonic, étaient en train de camper.

Rampant jusqu'à leur tente – à peine visible sous les lueurs de la tempête qui s'éloignait – Bishop lança un Transfert d'Esprit sur Atwater endormi, pour pouvoir gagner la force et la jeunesse de la victime, puis il assassina Cardigan avec une pelle. Il enterra ensuite le corps de ce dernier dans un banc de sable, aux côtés d'un Atwater hurlant mais impuissant. Ce dernier est en effet toujours atrocement vivant, piégé dans le corps immortel de Bishop, étouffé par le sable et rendu fou par le corps de son meilleur ami pourrissant juste sous son nez.

Bishop se réveilla le dimanche matin et parvint à trouver son chemin jusqu'à la ville où la police l'emmena rapidement à l'hôpital. Tandis qu'il se reposait à Ste Mary, il fut brièvement interrogé mais fut incapable de répondre de manière intelligible, marmonnant seulement des choses à propos d'un « brillant éclair de lumière ». Ce n'est que la nuit dernière qu'il a finalement retrouvé toutes ses facultés. Continuant néanmoins de marmonner de façon incohérente et de feindre l'amnésie, il attend son heure et une occasion de s'enfuir.

Bishop prévoit de tuer systématiquement les sept descendants arkhamites des hommes qui l'ont enfermé en 1752.

Le gardien peut jouer le sorcier comme il l'entend, choisissant des victimes parmi les rangs des citadins et des investigateurs (qui peuvent aussi être des descendants), variant les attaques selon ses désirs. Bishop est puissant. Jouez-le honnêtement mais ne lui lâchez la bride qu'après que les joueurs auront véritablement compris contre quoi ils se battent, pour ne pas les voir balayés d'un seul coup. Les noms des persécuteurs de Bishop sont sur une liste se trouvant à la Société des historiens d'Arkham. Leurs sept descendants sont nommés et décrits dans la section « Scènes de meurtre ». Si le gardien le souhaite, un ou plusieurs de ces noms peuvent être modifiés pour correspondre à ceux de certains investigateurs. Les dossiers généalogiques de la société pourraient révéler qu'un personnage-joueur ou d'autres encore sont destinés à servir la vengeance de Bishop.



Ce dernier désire également retrouver le *Testament de Carnamagos*, lequel pourrait rapidement rétablir son ancienne immortalité dans ce nouveau corps fonctionnant à merveille.

Informations des investigateurs

Vendredi matin dernier, deux bons amis et camarades étudiants en botanique de l'université, Richard Cardigan et Henry Atwater, sont partis se promener à l'ouest d'Arkham pour camper le long du fleuve Miskatonic. Ils espéraient revenir le samedi même mais quelque chose en a décidé autrement.

Tôt le samedi matin, Atwater a été retrouvé errant le long de West River Street, visiblement choqué. La police l'a emmené à l'hôpital Ste Mary où il a été interrogé et mis sous sédatifs.

Les marmonnements presque incohérents du jeune homme ont poussé la police à croire que les campeurs avaient été frappés par la foudre pendant leur sommeil le soir du vendredi.

Ce même matin une patrouille a remonté le Miskatonic et a retrouvé le campement des étudiants. Ils n'ont trouvé aucune trace de Richard Cardigan mais ils ont découvert, non loin du camp, une petite pelle couverte de sang. Ni brûlure ni marque de roussi n'ont pu être constatées sur les équipements des garçons, pas plus qu'un autre signe apparent d'un éclair ayant frappé les environs immédiats.

Pressés par une averse soudaine, les policiers ont rassemblé le matériel et les échantillons de plantes et les ont ramenés à Arkham. Les autres preuves que les équipements auraient pues révéler ont été détruites pendant le transport, et le sol a été trop dérangé pour pouvoir offrir une quelconque piste.

Dimanche en début d'après-midi, un Atwater toujours délirant bien que n'ayant guère de symptômes physiques a été transféré par ambulance à l'asile d'Arkham. Les premiers récits de la tragédie sont apparus aujourd'hui dans les journaux du lundi. Depuis son transfert à l'asile, nul n'a été autorisé à voir ou à interroger Henry Atwater.

Mettre le pied à l'étrier

Donnez aux joueurs le ***Papiers du condamné 1***. Maintenant, aux investigateurs de mener leur propre enquête et de suivre toutes les pistes qu'ils peuvent trouver. Une première possibilité serait d'interroger Atwater lui-même, rapidement de préférence. Une autre solution serait de visiter l'ancien campement des étudiants. Ils pourraient aussi décider de questionner leurs professeurs et leurs camarades de classe.

A un moment de la fin d'après-midi du lundi, Bishop s'échappe de l'asile et disparaît. Il commet ensuite son premier meurtre à Arkham la nuit du mardi suivant.

Les déplacements de Bishop

Depuis l'hôpital, Bishop fuit vers sa vieille maison de Hill Street, appelée à l'époque Bad Water Road. Trouvant l'endroit vide et abandonné, il s'y installe discrètement. Il ramasse en chemin toutes sortes de journaux et de magazines mis au rebut; leurs histoires sont dans l'ensemble sans intérêt à ses yeux, mais leur style se révèle incroyablement staccato et leurs mots inhabituellement directs. Le fait que nulle mention n'y soit faite à la Couronne, aux propriétés de la Couronne, à ses agents ou même à ses possessions constitue un autre puzzle à ses yeux.

Il lit avec un intérêt brûlant un article sur la Société des historiens d'Arkham. Il se rend là-bas le matin du jeudi et, avec l'aide de E. Lapham Peabody, recherche les sept plus proches descendants des sept hommes qui l'ont enfermé dans son tombeau. La demande intéresse Peabody qui se souviendra clairement d'Atwater.

La nuit-même, Bishop commet son premier assassinat, laissant une situation telle que décrite dans « Le premier meurtre ». Le jour suivant il se sert de l'argent volé au domicile de la victime pour acheter de la nourriture au Marché de Benson ainsi qu'un revolver .38 et des balles au Grand Magasin d'Arkham. Le vendeur au comptoir se souviendra d'Atwater/Bishop même sans photo parce que l'homme lui demande à ce moment là, très sérieusement: « je voudrais des balles, du silex et une corne de poudre » et est difficilement convaincu d'accepter à la place une boîte de cent balles.

Maintenant qu'il a acquis un pistolet et établi son mode opératoire, le succès des actions de Bishop dépend partiellement de ce que les investigateurs feront au cours du déroulement du scénario.

L'asile d'Arkham

Revenons au lundi après-midi, alors que les investigateurs ont encore une chance d'interroger Atwater. Le Dr Hardstrom, à la tête de l'institut, doit tout d'abord se faire arracher la permission.

Il craint en effet que trop de perturbations puissent épuiser son patient, et ne voit pas la moindre raison pour que les investigateurs n'attendent pas

Des étudiants de l'université partis camper ont disparu

Richard Cardigan, troisième-année à l'université Miskatonic, est toujours porté disparu aujourd'hui. Les autorités rapportent qu'il aurait été apparemment la victime d'un accident de camping.

Son camarade d'excursion et ami Henry Atwater a été découvert dimanche en début de mâtinée, errant dans les rues de l'ouest d'Arkham et souffrant d'amnésie. Il est actuellement hospitalisé.

Les jeunes hommes étaient partis jeudi d'Arkham pour effectuer leur voyage et prévoyaient de revenir samedi. La police a localisé le campement près du fleuve à presque un kilomètre de Cabot Road, mais n'a trouvé aucune trace de Richard Cardigan. Les recherches pour retrouver l'étudiant disparu ont été abandonnées pour la journée lorsqu'une violente tempête a éclaté. La police et les volontaires prévoient de retourner sur place demain dans la journée.

Tous les volontaires sont les bienvenus et doivent se retrouver après le lever du soleil dans l'impasse de Cabot Road. Cette dernière se trouve au nord de l'autoroute d'Aylesbury, à environ cinq kilomètres au nord-ouest d'Arkham.

L'état d'Atwater

Bien que physiquement en bonne santé, Atwater souffre d'amnésie et a été admis à l'asile d'état d'Arkham. Les docteurs prévoient néanmoins une récupération totale d'ici peu.

La police espère qu'il pourra bientôt apporter des détails à ce qu'elle sait de l'affaire et l'aidera à retrouver Cardigan. Elle suppose pour le moment que les jeunes garçons ont pu être frappés par la foudre vendredi soir, et craignent que le disparu n'ait été gravement voire mortellement blessé.

– *Gazette d'Arkham*

Papiers du condamné 1

Henry Atwater
(dans le corps de Bishop)

APP	08	Prestance	40 %
CON	09*	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	11*	Puissance	55 %
TAI	11*	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15	Volonté	75 %

* dorénavant fixés dans le corps de Bishop par Quachil Uttaus, ces chiffres ne peuvent jamais décroître à moins que le Grand Ancien ne le désire

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10**
Santé Mentale	35

** ne descendent jamais en dessous de 1 ; remontent normalement jusqu'au maximum de 10

Compétences

Athlétisme	45 %
Baratin	10 %
Bibliothèque	40 %
Conduite	25 %
Crédit	25 %
Médecine	10 %
Négociation	20 %
Persuasion	20 %
Photographie	20 %
Premiers soins	35 %
Psychologie	25 %
Sciences de la vie :	
- Botanique	35 %
- Pharmacologie	15 %
- Zoologie	10 %
Sciences formelles : chimie	10 %
Sciences humaines : histoire	25 %
Trouver Objet Caché	35 %

Langues

Latin	15 %

Attaques

Aucune hormis les compétences de base

Note : bien qu'Atwater soit physiquement immortel dans sa nouvelle condition, il est vulnérable aux sortilèges magiques qui attaquent l'INT, le POU, la DEX ou la SAN. S'il devait mourir suite à une telle attaque, le corps physique de Bishop continuerait néanmoins d'exister.

plus tard dans la semaine, quand le pauvre garçon aura repris des forces. Il n'autorise donc aucun entretien à moins que les personnages-joueurs ne réussissent un test de Persuasion ou que l'un d'eux soit un médecin en exercice. Il n'a que du mépris pour la psychanalyse ; quiconque tente de faire évoluer son opinion sur le sujet et lui montre des connaissances en la matière verra les chances de tous ses tests de Baratin ou de Persuasion avec le docteur réduites de moitié.

Si le test réussit, Hardstrom leur suggère de revenir dans l'après-midi ou la soirée. Si les investigateurs y retournent l'après-midi, ils pourront rencontrer le patient. S'ils y retournent le soir, ils apprendront que ce dernier s'est échappé, se glissant d'une façon ou d'une autre hors de l'hôpital sans être vu.

S'ils réussissent à voir le patient, Hardstrom leur explique qu'Atwater est resté pour le moins incohérent depuis son arrivée, la veille. Il mentionne également que les médecins ont suspendu la sédation pour un temps afin de voir s'il y répondait favorablement.

L'inspecteur Ray Stuckey est encore en train de parler à Atwater et les investigateurs doivent attendre ; quand Stuckey passe devant eux, ils ont l'opportunité de faire sa rencontre. Ses caractéristiques apparaissent dans le paragraphe sur le poste de police d'Arkham (228). Bishop, dans le corps d'Atwater, est alité, ses paupières fermées comme s'il dormait. Il ne répond pas aux questions autrement qu'en grognant et en faisant légèrement rouler sa tête d'un côté et de l'autre. Il parle par fragments disjoints, « éclair » étant le plus reconnaissable des mots employés. Ce qu'il raconte n'a en fait rien de cohérent, mais appelle un test d'Anglais, de Sciences humaines : histoire ou de Connaissance. Ceux qui réussissent remarquent un accent pour le moins archaïque dans sa façon de parler, ne correspondant absolument pas à l'éducation qu'a reçue Henry Atwater dans le Massachusetts d'aujourd'hui.

Le lundi soir, Bishop (toujours dans le corps d'Atwater) s'échappe.

À propos d'Henry Atwater

La bibliothèque de Miskatonic possède une copie des trois derniers livres annuels de l'université dans lesquels Atwater apparaît. Les livres comportent sa photo et il est possible de trouver dans les chapitres consacrés aux clubs et aux organisations les registres des membres. La secrétaire générale de l'université peut, contre une bonne raison ou après avoir été persuadée, montrer la liste des cours et les documents d'admission du jeune homme. Les gardiens que cela intéresse peuvent rapidement esquisser les amis, collègues et professeurs qui le connaissaient.

Selon plusieurs sources, Atwater est un enfant trouvé qui a grandi dans un orphelinat de Boston. Étudiant brillant, il a reçu la bourse du mémorial James Fitzhugh à l'obtention de son BAC et a été ensuite admis à l'université Miskatonic.

Comme son ami Richard Cardigan, Henry a pris botanique comme matière principale. Il occupe également un emploi à temps partiel chez un fleuriste local, Almen Fleurs.

L'ensemble des informations confortent l'idée qu'Henry Atwater est un garçon normal, apprécié et travailleur et qui apporte beaucoup à la communauté. Son employeur et ses professeurs n'ont que des choses gentilles à dire sur lui.
Si un des investigateurs pense à le demander, néanmoins, tout ceux qui le connaissent s'accordent pour dire qu'il n'a aucun accent.

Archives des journaux

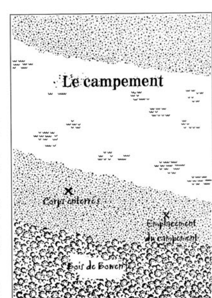
La gazette, *L'annonceur* et le *Crieur* ne contiennent aucune histoire au sujet d'Henry Atwater, à l'exception d'une seule, petite et récurrente : son nom apparaît régulièrement dans la liste semestrielle publique des étudiants ayant obtenu des scores académiques parfaits.

Le campement

Le campement des étudiants se trouve sur la rive sud du Miskatonic et peut être plus facilement atteint depuis la fin de Cabot Road, une route orientée vers le Nord-Est et partant de l'autoroute d'Aylesbury à cinq kilomètres d'Arkham. Il suffit de suivre cette route jusqu'à ce qu'elle atteigne le fleuve, puis de remonter la piste (envahie par les herbes) qui longe la rive pendant presque un kilomètre pour arriver là où Atwater et Cardigan ont campé.

Si les investigateurs visitent la zone le lundi matin, ils trouveront une demi-douzaine de policiers et une poignée de citoyens volontaires effectuant une battue dans les bois des environs.

La police ne cherche pourtant pas au bon endroit. Le corps de Cardigan et l'âme d'Henry Atwater piégée dans le corps dévasté du sorcier sont enterrés dans la rive sablonneuse elle-même.



La police n'a effectué dans cet endroit dégagé qu'une inspection sommaire, concentrant ses efforts sur les bois alentours. Les recherches officielles dureront un jour encore, mais à chaque fois qu'il se mettra à pleuvoir les hommes se replieront vers leurs voitures et les investigateurs se retrouveront seuls.

Quand commence la deuxième heure de présence des investigateurs, nul ne peut plus ignorer les corbeaux se réunissant en grand nombre sur la rive sablonneuse et se querellant à grand bruit quelque chose émergeant du sable – au gardien de choisir si le groupe officiel de recherches est dans le coin à ce moment là ou non.

Si les investigateurs approchent, les oiseaux restent où ils sont, n'abandonnant leur repas qu'à la dernière seconde. C'est dans un tonnerre de battements qu'ils s'envolent tous alors, révélant dans le sable un corps en putréfaction et en partie becqueté.

Ce dernier est allongé, face contre terre, exposé à l'air libre à partir de la ceinture. Bishop, épuisé, a en effet creusé la tombe trop près du fleuve, et les eaux en montant sous l'effet de la pluie ont partiellement découvert son œuvre.

Les volatiles ont mangé des portions de l'épaule et de l'oreille gauches et des nuages de mouches commencent déjà à se poser sur ces blessures. La puanteur est saisissante, et le cadavre a déjà commencé à enfler. Voir ce spectacle coûte 1/1D4+1 SAN, à moins qu'un des investigateurs n'ait reçu une formation médicale l'ayant rendu familier de ce genre de drames.

Le corps est celui de Richard Cardigan, cruellement assassiné par Sermon Bishop. Piégé en dessous et pour le moment invisible se trouve le véritable Henry Atwater, toujours vivant, dont l'esprit a été emprisonné dans le corps noirci, ravagé mais néanmoins immortel de son assaillant.

Atwater ne sera pas découvert à moins que le corps de Cardigan ne soit déterré ou déplacé. Sa nouvelle enveloppe charnelle est bien trop abîmée pour qu'il puisse se déplacer par lui-même ; néanmoins, enlever le cadavre de Cardigan libère la main gauche du malheureux, main gauche qui se saisit alors, bien évidemment, d'un poignet ou d'une cheville d'un des investigateurs tandis qu'un hurlement dément surgit de sous les sables. Ce nouveau choc coûte à chacun 1/1D6+2 SAN. Si les investigateurs fuient ce cadavre animé ne serait-ce que d'une courte distance, l'un des corbeaux envieux se rue sur un des doigts d'Atwater pour l'emporter avec lui, s'enfuyant avec sa prise tandis que le non-mort se met à hurler plus atrocement encore et que le reste des volatiles se met à voler avec envie en cercle au-dessus de sa tête. Cet incident coûte encore 0/1D3 SAN.

Atwater, enfermé dans le corps de Bishop, est totalement méconnaissable – décharné, noirci par l'éclair qui l'a frappé, pratiquement chauve, bossu, avec seulement quelques fragments de vêtements antiques encore accrochés à lui. Néanmoins, c'est là la meilleure preuve que les investigateurs trouveront. Heureusement, rien de ce qu'ils peuvent faire n'est véritablement capable de tuer le « garçon », puisque ce dernier a malgré lui hérité de l'immortalité de Bishop. Laissez-le au moins hurler son propre nom « Henry – Henry Atwater ! » avant qu'il ne s'évanouisse et que son corps immobile n'offre plus la moindre menace.

Atwater souffre constamment et est pour le moment en pleine démence. Il est possible, néanmoins, que les investigateurs ramènent son corps émacié dans leur voiture et l'emportent jusqu'aux urgences de Ste Mary. Une fois sous sédatifs, il pourrait être capable de répondre à quelques questions – il était tout à fait éveillé lors du meurtre de Cardigan, et pendant l'enterrement qui suivit. Peut-être Bishop a-t-il lâché à voix haute ses plans de vengeance tandis qu'il enfermait les deux étudiants sous le sable, mais Atwater ne devrait pas s'en souvenir avant le moment opportun. La clé de sa mémoire sera le nom de Bishop : lorsque les investigateurs pourront identifier qui ils sont en train d'affronter, alors le mystère pourra être dévoilé.

L'état du jeune botaniste est si terrible qu'il ne peut comprendre et répondre que par intermittence, et seulement à une question ou deux à la fois. Les docteurs pourraient surveiller l'accès menant à lui, et la police pourrait interdire les visites pour cet important témoin d'un meurtre. A moins d'avoir de bonnes relations avec la police ou les médecins s'en occupant, les investigateurs ne devraient pas pouvoir entrer dans sa chambre quand ils le désirent. Même après qu'ils aient obtenu un accès raisonnable, plusieurs visites pourraient être nécessaires avant que l'étudiant ne puisse leur rapporter tout ce qu'a marmonné Bishop.

Cet Atwater ne porte pas la moindre ressemblance avec le Henry des livres annuels de l'école, et aucun de ses amis ne le reconnaît. L'orphelinat de Boston où il a grandi possède des empreintes de pieds de lui enfant ; celles-ci n'ont rien à voir avec celles du patient adulte. Son docteur dit que l'homme souffre d'hallucinations (il croit être Henry Atwater) dues au choc, à la malnutrition, aux insolations, à l'épuisement et qu'il possède une épine dorsale pour le moins déformée. Son corps étant immortel et voué à se renforcer avec les soins, Atwater est susceptible d'être en meilleure santé physique et mentale d'ici quelques jours. Étrangement, sa difformité spinale disparaît au cours des semaines suivantes pour ne jamais revenir.

Qu'Atwater soit ou non rendu à son corps légitime, sa vie a changé irrévocablement ; peut-être un joueur astucieux décidera-t-il de l'adopter comme investigateur ?

Lorsque les personnages-joueurs ou la police comprennent qu'un échange de corps a eu lieu, une publication de la photographie d'Atwater met immédiatement Bishop sur la défensive, il lui est alors impossible de sortir excepté durant la nuit et il risque d'être découvert à chaque rencontre avec un être humain.

Les victimes

1. **Nina Williams Hope**, 81 ans, réside au 374 West Curwen Street
2. **Jeffery Noyes**, 55 ans, réside au 115 East Curwen Street
3. **Benson Crane**, 32 ans, réside au 132 East High Street
4. **Humphrey White**, 47 ans, a un appartement au 233 Parsonage Street
5. **Alexander Pierce**, 62 ans, réside au 648 Federal Street
6. **Retribution « Grand-père » Phillips**, 100 ans, réside sur Sutton Road près de l'autoroute Aylesbury
7. **Enod Ames**, 44 ans, réside au 406 West Miskatonic Avenue

Les meurtres commencent

Suivant son serment, Bishop prévoit d'assassiner systématiquement les sept plus vieux descendants vivants des hommes qui l'ont enterré vivant.

La première scène de meurtre en particulier contient des indices spécifiques dont les investigateurs ont besoin, et Bishop devrait commettre tous ses crimes dans l'ordre indiqué. Le temps séparant ses actions est laissé au choix du gardien qui est aussi libre de modifier leur style. La police sera de plus en plus surexcitée au fur et à mesure que le plan avancera, et les relations des forces de l'ordre avec les investigateurs devraient être étudiées et utilisées selon les besoins du gardien.

Ajustez les actes de Bishop à la vitesse des progrès des investigateurs. Celui-ci pourrait aussi monter une attaque contre ses poursuivants. De leur côté, les personnages-joueurs pourraient avoir l'occasion d'apprendre l'identité d'une des futures victimes et monter la garde chez elle, ce qui pourrait mener à une rencontre directe avec le sorcier fou.

Les lieux des meurtres sont décrits tels qu'ils apparaissent après que Bishop leur ait rendu visite. Il est possible que les investigateurs atteignent les cibles 2-7 avant le tueur, la description des crimes et de leurs découvertes sont donc distinguées par des parties séparées.

Les investigateurs pourraient tenter de convaincre les potentielles victimes de partir pour un certain temps, une tactique pouvant se révéler efficace pendant un moment. Ils devront néanmoins se montrer suffisamment convaincants et au minimum réussir des tests de Persuasion.

Hélas, Bishop étant complètement fou, il finira par décider d'attaquer d'autres Arkhamites portant des noms similaires. Lorsqu'il comprendra le génie du téléphone et du bottin qui va avec, il en profitera autant que possible. L'effet sera le même : les investigateurs ne pourront pas déplacer la ville entière dans des hôtels de Boston.

Si les investigateurs pataugent, les gardiens devraient introduire d'autres preuves dans les scènes de crime.

Des témoins pourraient déclarer avoir vu le corps d'Atwater voler, ou même avoir parlé à un passant lui ressemblant, dans la rue, juste avant le meurtre. Bishop pourrait abattre un témoin, le laissant mourant sur la chaussée mais pas mort, du moins pas encore. Une des victimes du sorcier pourrait aussi vivre juste assez longtemps pour lâcher un dernier mot. Appréciant la couverture médiatique, Bishop pourrait commencer à envoyer des lettres aux journaux, à la police ou aux investigateurs, les narguant avec des allusions sur ses prochaines actions. Quelqu'un pourrait même l'attraper en train de voler *L'annonceur* du matin sur un perron, la course-poursuite s'en suivant finissant par acculer le sorcier.

Le premier meurtre

Celui-ci a lieu mardi soir, la nuit suivant l'évasion de Bishop de l'hôpital. La victime est Nina Williams Hope, 81 ans, et est la plus vieille descendante vivante d'Ethan Williams. Mme Hope vit seule dans une belle et ancienne maison au 374 de West Curwen Street, entre les rues Jenkin et Brown.

Après être entré par effraction à 17 h 00 en passant par la porte extérieure de la cave, Bishop bat à mort la vieille femme avec un tisonnier qu'il laisse ensuite sur le sol. Il grave alors le numéro « 1 » sur le front de la victime.

Il prend ensuite de l'argent et des bijoux et ravage la bibliothèque à la recherche du *Testament de Carnamagos.*

La servante, Georgia Smith, arrive à 6 h 00 comme chaque jour, pour préparer le bain et le petit déjeuner de son employeuse. Elle identifiera sans problème une photographie d'Atwater comme l'homme qui la dépasse alors en courant, juste devant la porte d'entrée, et part vers le sud le long de Brown Street.

Plus tard dans la journée, Mme Smith découvre que deux des vieux costumes de M. Hope ont également disparu.

La bibliothèque à l'étage est en pagaille, des livres étant éparpillés partout. Une heure de recherches permet de mieux cerner la pièce et de tomber finalement sur le carnet de notes de Mme Hope dans lequel elle a répertorié en 1917 tous les volumes de sa bibliothèque. La plupart des livres sont des encyclopédies reliées ou des romans d'auteurs types du dixneuvième siècle comme Sir Walter Scott ou Charles Dickens, et il est possible de trouver une collection considérable d'ouvrages sur la Guerre civile américaine dans laquelle le mari de Mme Hope servit vaillamment, comme le montrent clairement les médailles et la longue lettre du colonel Stanton encadrées sur le mur. On peut également trouver des livres plus anciens, l'un d'eux tâché de sang frais depuis que Bishop l'a lu avant de le jeter. Il s'agit là d'un journal datant d'une centaine d'années, dont les pages déchirées et mutilées ont été jetées dans un coin. La dernière feuille l'identifie comme étant « Le livre des pensées d'Ethan Williams, pour l'année de Notre Seigneur 1814 ». Ainsi que les investigateurs pourraient finir par le comprendre, Williams était un des sept hommes ayant enfermé Bishop en 1752.

Lire le journal d'Ethan Williams nécessite six heures et un test réussi d'Anglais (le texte, ancien, est quant à lui suffisamment difficile à comprendre pour demander un test d'INT - 20 %). Le *Livre des pensées* complet aurait eu une grande valeur, mais seul cet ultime volume a été conservé par curiosité, et le dernier ajout (celui concernant l'année intéressant les investigateurs) a été fait le jour de la mort de son auteur (***Papiers du Condamné 2***).

Dans la liste du catalogue de Mme Hope se trouve par un heureux hasard une copie des *Prodiges Thaumaturgiques dans la Canaan de Nouvelle Angleterre* écrit par le révérend Ward

Phillips d'Arkham. Puisqu'il s'agit d'une histoire de la sorcellerie en Nouvelle Angleterre mettant l'accent sur la zone de la vallée du Miskatonic, les investigateurs pourraient vouloir chercher Sermon Bishop à l'intérieur (voir l'extrait des ***Papiers du Condamné 3***).

La lecture complète apporte les éléments suivants :
Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 4
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Ces nouvelles preuves apportent aux investigateurs des éléments essentiels tels que (1) le nom Sermon Bishop, (2) l'année probable d'enfermement de Bishop, (3) le nom du pont dans lequel il fut enfermé, (4) la rue d'Arkham dans laquelle il vécut autrefois, (5) la rue dans laquelle un de ses partenaires criminels vivait autrefois, (6) le nom d'un livre qui contient des informations inamicales envers Bishop.

Des destinations de recherche immédiates pour les investigateurs suivent :

Archives des journaux d'Arkham

Fouiller même rapidement dans les numéros archivés des trois quotidiens est un sacré travail. Les investigateurs feraient mieux d'amener leur question à la Société des historiens d'Arkham où la même information pourrait être trouvée en une heure – en cinq minutes, en fait, s'ils en parlent à Peabody. Les recherches dans les trois journaux prendront une semaine, et aucun d'entre eux n'était publié à l'époque de Bishop.

Les chances de trouver deux histoires intéressantes sont de 25 % par jour, avec une découverte automatique le cinquième jour. Les deux récits combinés forment les ***Papiers du Condamné 4***.

Le pont en ruines

Les restes du vieux pont se trouvent à la fin de Bowen Road, qui part de l'autoroute d'Aylesbury à 6 kilomètres à l'ouest d'Arkham et remonte vers le Nord. La route en question n'est plus qu'un sentier de terre inutilisé disparaissant dans une forêt clairsemée de feuillus et d'arbres persistants.

Presque deux kilomètres après le début des bois se trouve un panneau à moitié effacé indiquant « Danger – la route s'arrête brutalement », cloué à un arbre, signalant aux passant le précipice qui les attend plus loin. Une petite barrière de bois bloque l'entrée du pont.

Si le conducteur ou le passager de devant réussissent un test de Trouver Objet Caché et aperçoivent ainsi le panneau, le chauffeur pourra ralentir avant de se retrouver soudainement devant la barricade et le fleuve derrière. Un échec nécessite un test de Conduite de la part du conducteur, autrement la voiture passe au travers de la barrière et finit sa course dans le fleuve en bas.

Livre des pensées d'Ethan Williams, extrait

16 novembre 1814

Le souvenir de Bishop me hante encore. Si, de notre groupe, tous sont morts avant moi, Bishop lui n'est qu'emprisonné.
J'ai une fois encore été voir le pont de Bowen et de surcroît examiné notre œuvre. La colonne semble solide et le sceau que nous avons ciselé dans la pierre est intact et luit.
Je crains encore les années à venir, la terrible malédiction de Bishop sur notre Semence et l'exercice de sa vengeance. Pourtant, plus terrible encore est ma crainte du jugement de mon âme devant le Paradis, et la Punition que j'y recevrai pour les horreurs que j'ai récitées afin d'enfermer le sorcier. Ayant pris son livre de Carnamagos, c'était à mon tour d'appeler les Pouvoirs qu'il adorait. Traiter avec de telles Puissances a souillé mon cœur, et m'a laissé empli de craintes envers les choses mystérieuses, étrangères et sombres, une peur telle que jamais je n'ai osé lire ou murmurer les Mots Interdits ni appeler le Nom, bien qu'agir ainsi eut pu mener notre oppresseur vers sa mort ultime et sa véritable dissolution.

Papiers du condamné 2

Prodiges Thaumaturgiques, extrait

D'autres hommes qu'on pensa s'être ligués avec le démon étaient le dénommé Sermon Bishop, de Bad Water Road à Arkham, ainsi que son camarade-sorcier Richard Russel. Ce Russel là vivait à Arkham lui aussi, à l'extrémité ouest de la rue que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Main Street. Tous deux étaient supposés adorer un démon qui vivait sous la terre, avoir passé un pacte avec lui et ne plus pouvoir mourir.

Parmi ceux encore en vie aujourd'hui, certains se souviennent de ce Sermon Bishop qui faisait partie des premiers colons de la ville, et ceux-là jurent ne l'avoir jamais vu vieillir au cours des longues années où il résida ici. Son pacte tordu, disent-ils, l'avait rendu courbé et bossu. Des témoins parlent également des actes maléfiques que les deux hommes exerçaient sur les terres consacrées et des blasphématoires résurrections qu'ils y tentaient.

Les citoyens d'Arkham se soulevèrent contre lui et, d'après certains, le kidnappèrent et le tuèrent, enterrant son corps dans la forêt ou le plaçant dans un sac lesté et le jetant dans le fleuve Miskatonic, en l'année de grâce 1752. Russel s'enfuit et on entendit plus jamais parler de lui.

Papiers du condamné 3

Le pont de Bishop brûle

Le pont couvert qui traversait autrefois le Miskatonic à six kilomètres en amont n'est plus. Lors des orages de la semaine dernière, la structure vieillissante fut frappée par un éclair qui en brûla le toit ainsi que la plupart des planches et des poutres.
De la structure sensée avoir été construite vers 1750, seul le soutènement de pierre et les voies d'abord ont survécu. Le shérif a récemment fermé la route.
Nommé à l'origine « pont de Bowen », d'après le fermier prospère qui le fit construire, les gens des environs commencèrent rapidement à l'appeler « pont de Bishop ». Les locaux racontent que l'endroit avait toujours attiré la foudre. La structure était devenue si décrépite que le comté avait fermé l'accès aux chevaux et carrioles.
On peut voir depuis la rive sud du fleuve un symbole, décorant la pierre du pilier de soutènement toujours dressé, symbole d'origine et de signification inconnues.
De peu d'intérêt aujourd'hui, il est probable que le pont ne soit jamais reconstruit.

D'éminents arkhamites

Une série d'articles de E. Lapham Peabody

Sermon Bishop, sorcier

Au milieu du dix-huitième siècle, la rumeur faisait de Sermon Bishop un sorcier et le tenait pour responsable des malheurs dont souffraient les fermiers de l'ouest d'Arkham. D'autres accusations plus noires encore étaient murmurées à son encontre, mais jamais à voix haute.
Elihu Phillips, un voisin, se disputait fréquemment avec Bishop. Quand la fille de Phillips naquit avec une jambe tordue, les paysans furent convaincus que le sorcier en était responsable. Une nuit, alors qu'il revenait d'une visite à Dunwich, il fut capturé par Phillips aidé de six autres hommes, et fut attaché et pendu avec un sceau magique autour de la tête.
Bishop, dirent-il, avait utilisé un livre terrible pour traiter avec un démon puissant, traité qui avait laissé le sorcier tordu et infirme. En compensation, il avait reçu le don de l'immortalité.
Rendu impuissant par le sceau, il fut emmené au Nord par ses sept juges, jusqu'au fleuve Miskatonic, et fut ensuite cimenté dans le pilier de soutènement en pierre d'un pont en construction. Les hommes marquèrent le pilier du même signe que celui qui liait Bishop, espérant ainsi emprisonner le sorcier pour toujours.
Bien que les sept bourreaux aient été questionnés par le shérif, personne ne fut jamais poursuivi pour cet acte.
Le toit et les rambardes en bois du pont cessèrent d'être entretenus à la fin du dix-neuvième siècle. En 1901, un puissant éclair frappa et brûla les deux côtés de la structure qui ne fut jamais reconstruite. Seuls les fondations et le pilier central demeurent en l'état, à quelques kilomètres à peine de notre ville. Le symbole, selon les gens du coin, est ciselé dans la pierre du pilier central et peut être encore vu aujourd'hui nous protégeant toujours de ce sorcier !
Je remercie particulièrement Mme Nina Williams Hope d'Arkham, qui m'a fourni d'importantes informations pour mon histoire.

—L'annonceur d'Arkham

Papiers du condamné 4

Si le véhicule tombe du pont, ses occupant devront réussir un test d'Agilité pour éviter 1D6 points de dégâts. Un autre test est alors nécessaire pour réussir à sortir si la voiture en train de couler est fermée (dotée d'un toit). En cas d'échec, ce test peut être retenté chaque round, mais à partir du second round demandez également des tests d'Endurance pour résister à la suffocation et ne pas subir 1D6 points de dégâts (voir les règles de *L'Appel de Cthulhu* p.149).

Un simple test d'Athlétisme ramène les investigateurs jusqu'à la berge. Des gardiens souhaitant revivifier des personnages noyés peuvent s'arranger pour que ces derniers soient emportés par le courant après qu'ils aient perdu conscience et qu'ils finissent sur le même banc de sable que Bishop avant eux.

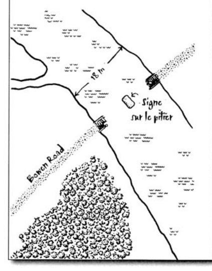
Le Miskatonic est plutôt étroit à cet endroit, ne faisant pas plus de 30 mètres de large, mais il y est doté d'un courant fort. Les restes de la voie d'approche de ce côté font saillie presque six mètres au dessus des eaux.

Il ne reste pas grand chose du pilier central de pierre situé 15 mètres plus loin. Une paire de jumelles ou un télescope révèlent des marques de brûlure et des traces de pierre fondue, indiquant un éclair récent. Nul signe ni sceau ne peut être vu – la pierre a été pulvérisée par la foudre.

Nager jusqu'au pilier central nécessite un test réussi d'Athlétisme. On peut constater sur place que le dernier éclair a eu lieu quelques jours auparavant. Plus intéressant, l'investigateur découvre également que des portions de la pierre et du béton mélangés ont pris en creux la forme d'un corps humain, désormais absent.

Un petit banc de boue entoure l'endroit. Les investigateurs y trouvent d'autres fragments de l'enveloppe de Bishop, ainsi que des portions de la plaque de pierre qui portait le symbole d'enfermement. Il manque trois morceaux à la plaque, lesquels devront être repêchés sous six mètres d'eau. A cause du courant, une telle entreprise nécessite un test d'Athlétisme suivi d'un test de Trouver Objet Caché, et ce pour chaque morceau.

L'emplacement du pont



Si toutes les pièces manquantes venaient à être trouvées, les investigateurs pourraient rassembler le Signe de Barzai et le recopier avec précision.

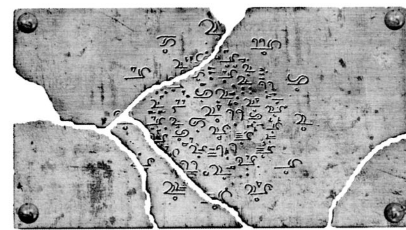
La Société des historiens d'Arkham

Le quartier général de la société est un beau manoir géorgien à un étage, connu sous le nom de « Demeure des Pingree-Baldwin ». Il fut construit en 1761 pour le capitaine James Pingree, armateur et commerçant fortuné. George Baldwin quand à lui fut un des locataires ultérieurs, entre les années 1806 et 1844, et était un historien amateur et un journaliste. Ses journaux intimes et les autres documents lui appartenant se trouvent désormais dans les archives. La maison a été léguée à la société en 1906 par un de ses co-fondateurs, Ethel Pingree.

La demeure des Pingree-Baldwin est ouverte au public du lundi au vendredi et de 10 h 00 à 17 h 00. L'entrée est gratuite.

Dans les archives de la société, les investigateurs pourront tomber, parmi d'autres indices, sur la liste des persécuteurs de Bishop. Après le premier meurtre, et avec une probabilité augmentant un peu plus chaque fois, un test réussi d'Idée permettra de relier les noms des personnes assassinées avec ceux des bourreaux du sorcier.

Des investigateurs pourraient économiser du temps et des efforts en enrôlant le personnel de la société dans leurs recherches. Cela pourrait être obtenu soit par la force d'un test de Crédit – en utilisant leur score ou celui d'un important patron ou associé né à Arkham – soit en conjonction avec la police qui a le pouvoir d'exiger et d'obtenir automatiquement l'aide pleine et entière du personnel.


Signe de Barzai (rassemblé)

Les investigateurs se retrouvent autrement plus ou moins seuls. Les membres peuvent donner quelques conseils mais ont leurs propres projets et refusent de leur offrir d'avantage qu'une assistance de base. Ils ne peuvent pas être poussés par Baratin ou Persuasion à se lancer dans une participation de longue durée.

Le couloir : entrant dans le grand couloir d'entrée, les visiteurs rencontrent la réceptionniste de la société, Janice Putnam, âgée de 41 ans, employée depuis dix ans et membre des Filles de la Révolution américaine. Elle est amicale et très heureuse de répondre aux questions portant sur les expositions du rez-de-chaussée. Si les investigateurs semblent nerveux ou louches, elle garde un œil sur eux et les suit partout dans la maison.
Le couloir d'entrée est décoré de nombreux portraits d'Arkhamites du passé.

Le salon : celui-ci est garni, comme le reste du rez-de-chaussée, de meubles anciens du dix-huitième siècle, la plupart provenant de la maison elle-même et ayant fait partie du legs de feu Mme Pingree. Plusieurs portraits d'éminents membres de la famille Pingree ornent ces murs, aux côtés de divers titres de propriété, actes notariés et cartes d'époque encadrés. Une petite vitrine contient divers objets comme la première pompe à incendie d'Arkham ou un ensemble de couture d'une fille du dix-septième siècle type.

La salle commune : cette piège exhibe des souvenirs des jours glorieux du commerce d'Arkham dans les Mers du Sud, incluant des défenses sculptées, des scènes nautiques gravées dans l'ivoire, des jeux d'échecs ornementés et des coffrets de bois incrustés. La société tient ses réunions ici deux fois par semaine. Les tableaux représentant des navires marchands et leurs capitaines sont légion.

La cuisine : elle fut lourdement refaite et modernisée à la fin du dix-neuvième siècle et n'est actuellement pas ouverte au public. Elle est utilisée essentiellement pour le stockage des chaises pliantes et l'accès au sous-sol.

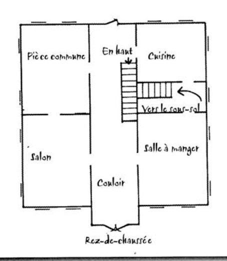
Règles de la bibliothèque de la Société des historiens d'Arkham

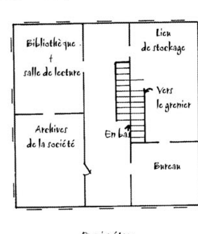
1. Vous devez laisser vos manteaux, sacs, sacs à mains et colis à l'entrée de la bibliothèque
2. S'il vous est autorisé de sortir des livres des rayonnages de la salle de lecture, vous ne pouvez pas entrer dans les archives de la bibliothèque. Pour en retirer des documents, présentez la fiche correspondante au bibliothécaire
3. Ne rangez jamais les livres ou les autres documents. Laissez-nous nous en charger
4. Pour la sécurité des publications rares, les stylos à plume ne peuvent pas être utilisés dans la bibliothèque. Les visiteurs ne doivent amener que des crayons*
5. Les feuilles des ouvrages de la collection spéciale ne doivent pas être touchées par les visiteurs. Votre bibliothécaire sera heureux d'en tourner les pages à votre demande

* (néanmoins, Lester est fier de montrer un livre contenant des notes faites à l'encre par Nathaniel Hawthorne)

Quartier général de la Société des historiens d'Arkham

Demeure des Pingree-Baldwin (bâtie en 1761)





Le sous-sol : on stocke ici de nombreux objets n'ayant pas encore été catalogués, notamment les numéros manquants du *Bulletin d'Arkham* et du *Glaneur de la vallée du Miskatonic*, lesquels n'existent nulle part ailleurs.

La salle à manger : exhibe de la porcelaine importée de Chine, de la lingerie et de nombreux objets d'étain et d'argent manufacturés dans la région, certains portant le poinçon de Paul Revere. Un portrait d'Ethel Pingree, comportant une petite plaque commémorant son nom et sa générosité, peut être trouvé dans cette pièce.

Salle de stockage : fermée au public, elle sert au listing des objets, à leur réparation et leur restauration ainsi qu'à leur stockage temporaire. De nombreux documents listant les possessions de la société sont conservés dans des armoires de bois le long d'un des murs. L'escalier menant au grenier est situé dans cette pièce.

Le grenier : sont rangés ici certains objets particulièrement fragiles comme la porcelaine de Chine et la verrerie.

Bureau du conservateur E. Lapham Peabody : si on lui en fait la demande et s'il accepte, Peabody peut dénicher de lui-même tous les indices que recèle la société. Voir le paragraphe sur la Société des historiens d'Arkham (901) pour plus d'informations à propos de M. Peabody.

Si on lui montre une photo de Henry Atwater, Peabody se souvient immédiatement l'avoir rencontré mardi matin. Il décrit l'intérêt dévorant du jeune homme pour les généalogies de certaines familles locales et mentionne également son étrange accent écossais, pour le moins archaïque, « qu'on a pas entendu dans les environs depuis plus de deux-cents ans, je dirais ». Les vêtements de l'étudiant étaient froissés et légèrement sales, mais Peabody avait mis cela sur le compte de la négligence intellectuelle.

Une histoire du hameau d'Arkham, extrait

... un autre individu similaire était le bossu Sermon Bishop qui, comme d'autres de sa connaissance, fut accusé de sorcellerie. Cet homme vivait près des limites occidentales de la ville, sur Hill Street (alors appelée Bad Water Road) et on le soupçonnait d'être un puissant jeteur de sorts. Les rumeurs de ses activités entraînaient de graves suspicions, et les problèmes de récoltes et de vaches maigres lui furent souvent imputés. Bishop disparut une nuit, tandis qu'il revenait d'une visite à Dunwich, et ne fut jamais revu. Certains dirent que le Diable était finalement venu l'emmener. Le shérif mena ce que tous s'accordèrent à appeler une investigation minutieuse mais aucun suspect ne fut amené devant les tribunaux. Bien qu'il ait probablement été victime de quelque manigance, le corps de Bishop n'a jamais été retrouvé.

Papiers du condamné 5

Le conservateur l'a aidé à faire ses recherches, et l'étudiant semble au final avoir trouvé tout ce qu'il voulait ; Peabody a malheureusement oublié ce dont il s'agissait – des documents généalogiques à propos de diverses familles d'Arkham. Si on lui demande spécifiquement, il confirme que la famille des Williams en faisait partie.

Peabody ajoute que le jeune Atwater a fait preuve d'une surprenante connaissance de l'Arkham du dix-huitième siècle et qu'il a à deux reprises corrigé les archives elles-mêmes. Il n'a pas revu le garçon depuis.

Si les investigateurs lui posent des questions au sujet de Sermon Bishop, le conservateur les renvoie à son article sur l'homme en question (***Papiers du Condamné 4***).

La bibliothèque John Halden : cette bibliothèque contient plus de 1500 ouvrages portant sur Arkham et la zone de la vallée du Miskatonic, ainsi que des milliers de manuscrits, journaux, cartes et autres documents archivés. La société fait payer 50 cents la visite à chacun, excepté aux plus authentiques chercheurs qui ne payent rien. Les membres reçoivent tous un accès gratuit et illimité à la bibliothèque.

Le bibliothécaire de 37 ans, Lester Ropes, grincheux, barbu, le poil sombre, est assis à son bureau de la salle de lecture en face de la porte d'entrée. Il est toujours penché là, en train de concentrer toute son attention sur quelque travail. C'est lui qui collecte les taxes de la bibliothèque et qui explique les règles aux nouveaux visiteurs.

La salle de lecture de la bibliothèque a des tables et des chaises placées près des grandes fenêtres, ainsi que plusieurs grosses étagères d'ébène à porte vitrée. Ces meubles contiennent presque exclusivement des livres traitant d'Arkham et de la vallée du Miskatonic. Tous les ouvrages ont été publiés officiellement, surtout à Boston et à New York.

Un certain nombre d'histoires et de biographies familiales ont été écrites et publiées par des membres des souches en question. Ces publications privées et non commerciales étaient généralement réduites, dépassant rarement les 150 copies, et devaient servir d'héritage. En dépit de fréquentes imprécisions et de fastidieuses tentatives d'humour, ces livres contiennent souvent des données trouvables nulle part ailleurs.

Ignorant les méthodes de catalogage des bibliothèques, les possessions de la société ont été divisées en plusieurs domaines majeurs :

- **Histoire** : une recherche attentive dans la grande section Histoire nécessite deux jours. Un test réussi de Bibliothèque permet de découvrir les ***Papiers du Condamné 5*** dans le livre *Une histoire du hameau d'Arkham et de son voisinage*, en quatre volumes, datant de 1903.
- **Biographie** : une fouille minutieuse de cette section prend un jour et ne débusque rien d'intéressant.

• **Généalogie** : contient surtout des pages manuscrites de la main de M. Peabody qui explore les arbres généalogiques des familles d'Arkham depuis quarante ans, remplissant chemise après chemise d'informations tirées de bibles de famille, d'archives d'églises, de cimetières et d'entretiens. Ces documents peuvent être d'une grande utilité pour traquer les plus vieux descendants vivants des sept marqués, mais trouver son chemin au travers de toutes ces données prend du temps.

Un jour passé à faire des recherches dans les dossiers généalogiques, couplé avec un test réussi de Bibliothèque, permet d'obtenir le nom (tiré au hasard) d'une des futures victimes de Bishop. Si M. Peabody l'aide dans ses recherches, un investigateur peut retrouver un descendant en quatre heures et sans test de Bibliothèque. Peabody connaît également Retribution Phillips et peut indiquer aux personnages-joueurs la localisation de sa maison sur Sutton Road (même si le vieil homme n'a pas le téléphone, le directeur des postes, la police ou d'autres pourraient aussi donner ce renseignement).

• **Architecture & Mobilier** : cette section peut être explorée en une demi-journée, mais aucun élément se rapportant à l'affaire ne peut y être trouvé.

• **Artisanat** : une demi-journée passée ici apprend à un investigateur tout ce qu'il faut savoir sur la couture ou la gravure sur bois, mais rien sur Sermon Bishop.

• **Bateaux et navigation** : cette section contient de nombreux livres sur la navigation en Nouvelle Angleterre en général et à Arkham en particulier. Fouiller cette section prend une bonne journée mais n'apporte aucun élément.

• **Indiens** : « Américain d'origine » est un terme qui sera adopté bien plus tard. Cette petite section contient beaucoup d'informations à propos des tribus ayant habité la région. Il faut une demi-journée pour explorer cette section ; aucun indice ne sera trouvé.

• **Histoire naturelle** : les livres ici se rapportent à la géologie et aux climats locaux ainsi qu'aux plantes et aux animaux du coin. La section nécessite une demi-journée de recherches et ne contient rien d'intéressant pour l'affaire.

• **Étrangetés de Nouvelle Angleterre** : cette petite section demande une demi-journée de fouilles. Elle contient des livres plein d'histoires de maisons hantées, de sorcellerie et d'autres légendes traitant de la côte nord du Massachusetts. Une recherche dans ces documents révèle, avec un test réussi de Bibliothèque, un petit chapitre dans un livre appelé *Légendes étranges de Nouvelle Angleterre*, écrit par Wheeler Jenckes en 1916. Cet ouvrage peut aussi être trouvé dans les rayonnages de la bibliothèque de l'université Miskatonic, mais il est rangé là-bas sous le terme «Œuvres littéraires d'auteurs du Massachusetts ».

Une histoire, « La sorcière du pont du Miskatonic », attire l'œil des chercheurs. Le chapitre identifie positivement le pont en question comme étant celui appelé « pont de Bishop » et est accompagné d'une paire de photographies, l'une d'elles offrant une vue complète de l'endroit avant que l'ouvrage ne s'effondre.

L'article raconte qu'en 1752 un sorcier local fut enfermé dans le pilier central du pont. La pierre fut ensuite décorée d'un signe magique sensé empêché le monstre de revenir d'entre les morts. Avant de disparaître, le sorcier plaça néanmoins une malédiction sur ses persécuteurs et leurs descendants. La seconde photo montre le pilier de soutènement de pierre depuis la rive sud. Le signe magique décorant la pierre peut y être vu. La photographie a été prise depuis la rive, évidemment, et le lecteur a besoin de l'aide d'une loupe grossissante pour faire une bonne copie du symbole.

A cause de la faible netteté de l'image, il existe une chance de faire une légère erreur en copiant le signe. Cette erreur ne pourra être détectée avant que si quelqu'un n'utilise le signe contre Bishop. Le joueur dont l'investigateur a effectué la copie devra alors effectuer un test de Trouver Objet Caché afin de voir si les yeux de son personnage étaient suffisamment perçants pour repérer tous les détails. Si le jet échoue, Bishop ricane devant l'objet raté et donc inutile et continue d'agir comme il l'entend.

Une copie des *Prodiges Thaumaturgiques* est disponible à la bibliothèque sur simple demande (voir ***Papiers du Condamné 3***).

• **Les archives de la société** : ces documents sont entièrement catalogués sur des fiches rangées dans des armoires de la salle de lecture. On trouve surtout parmi ces vieux documents de valeur des archives d'églises sauvées de lieux de culte fermés et abandonnés ; des peintures et des dessins sans endroit pour y être accrochés, et soigneusement roulés et entreposés dans des rangements verticaux ; et de vieux procès-verbaux civils (procès, mariages, transfert de titres, etc.) et judiciaires, la plupart datant d'avant la Révolution civile.

On peut aussi trouver une grande collection de dossiers datant de l'époque où Arkham était un port international florissant, de 1761 (alors encore sous droit britannique) à 1808 quand le port fut officiellement fermé en tant que port international par le gouvernement fédéral des États-Unis.

Plusieurs livres rares (tous dénués de date) et journaux personnels dorment également dans les archives. Si la société avait existé plus tôt, elle aurait sans nul doute contenu tous les journaux d'Ethan Williams.

Enfin, l'endroit contient une collection considérable de cartes remontant jusqu'en 1694. Faites bien sentir aux investigateurs que les archives sont non seulement énormes, mais que les catalogueurs enthousiastes – surtout ceux de la dernière décennie – ont très bien

fait leur travail : dix heures de recherches tout au plus pourraient permettre de ramener à la lumière trois documents ayant une grande valeur pour l'affaire.

• ***Témoignages concernant la disparition de Sermon Bishop*** : ce long document est dans l'ensemble inutile, étant donnée la façon dont il s'attarde sur des moments, des lieux et des accusations. Avec un test réussi de Bibliothèque, néanmoins, les investigateurs pourront remarquer que sept hommes apportent l'essentiel des témoignages. Il s'agit de Peter Ames, Jeremiah Crane, Jebel Noyes, Elihu Phillips, James Pierce, Alien White et Ethan Williams.

• **Localisation de la maison de Sermon Bishop** : un rapport daté de 1742 et destiné à la constitution d'une carte des parcelles de la région, gravement endommagé, révèle avec un test réussi de Trouver Objet Caché un petit lopin de terre sur Bad Water Road – au sud de Church Street – portant le nom S. Bishop. Tous les membres du personnel de la société savent que la rue est aujourd'hui appelée Hill Street.

• **Localisation de la propriété de Richard Russel** : le co-conspirateur de Sermon, cité dans les *Prodiges Thaumaturgiques*, peut aussi être trouvé sur la carte, mais un test réussi d'Anglais est nécessaire pour retrouver son nom. S'ils examinent ce deuxième endroit personnellement, néanmoins, les investigateurs trouveront un bloc rempli de constructions dressées entre le milieu et la fin du dix-huitième siècle. Les noms de tous les propriétaires, passés et présents, de toutes les maisons de la zone doivent être mis en rapport avec les documents de transfert de propriété conservés dans les archives de la société et (pour ce qui touche aux plus anciennes activités) aux documents des archives du comté de Salem.

Trouver l'exacte maison ayant appartenu à Russel prend 15 heures et, pour symboliser la filature des multiples ventes, héritages et saisies qu'elle a subi, trois tests réussis de Bibliothèque.

Le second meurtre

La victime est cette fois Jeffrey Noyes, résidant au 115 East Curwen Street.

• **Avant le meurtre** : Bishop entre dans la maison juste après minuit par une fenêtre entrouverte ; il tue le célibataire de 55 ans endormi avec un sort d'Asticots.

• **Après le meurtre** : un laitier découvre ce qu'il reste de la victime alors qu'il jette un œil à la fenêtre de la chambre du rez-de-chaussée. Quand les investigateurs arrivent, la maison est pleine de milliers de mouches. Quelques asticots émergent encore du corps partiellement dévoré ; cette vision coûte 1/1D4+1 SAN. Cela coupe accessoirement au laitier l'habitude qu'il avait prise de regarder par la fenêtre de ses clients.

Un morceau de papier sur la table de nuit porte le numéro 2 griffonné dessus. La bibliothèque, juste devant le salon, a été mise sans dessus-dessous.
Il n'existe aucun autre indice, à l'exception possible des empreintes de doigts d'Atwater-Bishop.

Le troisième meurtre

Benson Crane, 32 ans, descendant de Jeremiah Crane, est la victime. Il vivait au 132 East High Street.

• **Avant le meurtre** : observant la future victime par la fenêtre, Bishop la voit s'asseoir dans un fauteuil confortable aux environs de 21 h 30, alors que la femme et le bébé de Crane sont à l'étage. Bishop lance alors un Sortilège de Mort sur l'homme. La femme découvre le corps environ 45 minutes plus tard.
• **Après le meurtre** : le corps carbonisé et couvert de cloques de Crane est toujours affalé dans son fauteuil désormais noir et fumant. Un grand « 3 » a été dessiné sur le tapis avec les cendres du cadavre. Les quelques livres de Crane sont éparpillés sur le sol du salon.

La femme se trouve désormais à Ste Mary sous sédatifs. D'autres membres de la famille s'occupent du bébé.

Cette nuit, un conducteur de taxi nommé Mike McNeely a aperçu un jeune homme rôdant vers l'extrémité nord de Hill Street. Si on lui montre une photo de Henry Atwater, il déclare positivement « c'est lui ! ».

Le quatrième meurtre

La victime est Humphrey White, 47 ans, lequel vit dans un appartement au 233 Parsonage Street. Sa femme est en dehors de la ville, au chevet d'une tante malade à Boston.

• **Avant le meurtre** : Bishop se fraye un chemin jusqu'à l'appartement de White, posant des questions au sujet d'une personne inexistante sensée vivre dans l'immeuble. Une fois seul à seul avec la victime, il lui lance son sort de Vers.
• **Après le meurtre** : sur le mur, tracé à la craie, se trouve le numéro 4.
Quand le corps, visiblement mort par asphyxie, est examiné par les investigateurs, un vers rond de quinze centimètres sort de la bouche de la victime et se met à ramper sur le sol (perte de 1/1D3 SAN). Il est facile à tuer, mais les personnages pourraient vouloir le capturer pour l'examiner. Un test réussi de Sciences de la vie : zoologie révèle qu'il ne ressemble à aucun vers connu. Un test réussi de Sciences de la vie : biologie ou une demande adressée à des experts de la Miskatonic identifie la créature comme étant identique à un micro-organisme répandu dans les systèmes digestifs des êtres humains, mais grossie un millier de fois.

White n'avait apparemment aucun livre. Plusieurs tiroirs ont été tirés d'une armoire et vidés.

Le cinquième meurtre

Il s'agit d'Alexander Pierce, descendant du capitaine James Pierce, âgé de 62 ans et vivant au 648 Federal Street.

• **Avant le meurtre** : érudit et antiquaire, Pierce possède une superbe bibliothèque. Un grand livre doté d'une reliure de cuir verte y est mis en valeur, avec des charnières et un fermoir taillés dans des os humains comme un test réussi de Sciences de la vie : biologie permet de le découvrir. Il est écrit en grec, sur du parchemin et à l'aide d'une encre brune et sombre, relativement passée. Il s'agit là du *Testament de Carnamagos*, un héritage de la famille Pierce supposément acheté par un ancêtre en Angleterre (en vérité le livre fut volé à Sermon Bishop. Ethan Williams le donna à James Pierce une fois le sorcier emmuré, déclarant qu'il ne voulait pas garder un tel objet maléfique dans sa maison).

Bishop entre par la porte de derrière, ouverte, aux environs de 2 h 00, puis attache et bâillonne Pierce avant de le démembrer méthodiquement, usant du sort Hypnotisme pour garder l'homme en vie et le faire souffrir le plus longtemps possible.

La tradition familiale des Pierce demandait à ses descendants de ne pas ouvrir la vingtaine de pages, scellées ensemble par de la cire, du *Testament*. Le livre renferme les sortilèges Créer le Signe de Barzai et le Pacte de Quachil Uttaus. Les pages contenant le diagramme du signe complexe sont endommagées et incomplètes. Pour créer un symbole efficace, les investigateurs devront copier celui des *Légendes étranges de Nouvelle Angleterre* (se trouvant à la Société des historiens d'Arkham), ou plonger aux pieds du pont de Bishop pour chercher les cinq fragments du signe brisé par la foudre.

Les pages qui contiennent les Mots Interdits « Exklopios Quachil Uttaus » sont scellées ensemble avec de la cire – une précaution de Sermon Bishop. Ce sceau doit être ôté pour que quiconque puisse lire la vingtaine de pages qu'il protège.

Si ces mots sont prononcés en la présence de Sermon Bishop ou de tout autre être ayant passé un contrat avec Quachil Uttaus, ce dernier apparaît alors et l'emmène avec lui. Si aucune personne n'ayant pactisé avec le Grand Ancien n'est présente, celui-ci s'empare de l'invocateur. Dans les deux cas, il ne laisse derrière lui qu'un tas de cendres.

Prononcer les Mots Interdits coûte 10 points de magie et 1D6 SAN, et l'apparition de Quachil Uttaus qui en résulte coûte 4/1D20 SAN.

Les caractéristiques du Grand Ancien Quachil Uttaus sont fournies à la fin de ce scénario.

• **Après le meurtre** : des morceaux et des membres de Pierce sont éparpillés et cachés partout dans la maison et ne peuvent être immédiatement trouvés, bien qu'il n'en manque aucun. Des investigateurs tombant sur cette scène perdent 1/1D4+1 SAN à la vue du carnage.

Testament de Carnamagos

Comme rapporté par Clark Ashton Smith, le manuscrit original de Carnamagos fut découvert il y a un millier d'années dans une ancienne tombe gréco-bactriane. On raconte que deux copies en grec ont été effectuées par un moine apostat qui utilisa pour cela le sang d'une monstruosité née d'un incube. L'original n'a pas été vu depuis et l'autre copie connue est sensée avoir été détruite par l'Inquisition.

Cette version a souffert de dégâts dus à l'eau mais est encore lisible. Le lire nécessite un test réussi de Grec ancien.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 8
SAN : 1
Sortilèges : Appeler une Horreur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire), Appeler les Ombres Glissantes (Invoquer/Contrôler une Larve Amorphe de Tsathoggua), Créer le Signe de Barzai, Pacte de Quachil Uttaus, Toucher de Quachil Uttaus (Atrophie d'un Membre)

Lire le *Testament*, correctement ou non, fait vieillir le personnage de dix ans et perdre 1 point de CON. La pièce dans laquelle l'ouvrage est lu vieillit également de dix ans, les meubles et autres objets accusant le changement – les surfaces accumulant poussière et toiles d'araignées, les vêtements et les photos pâlissant, les fleurs se flétrissant, etc.

Le lecteur infructueux apprend en général qu'un signe d'emprisonnement peut être fabriqué et qu'une entité connue sous le nom d'« Arpenteur des Poussières » existe. L'Arpenteur peut être appelé en utilisant quelque chose appelé « Mots Interdits » et peut d'une façon ou d'une autre détruire Bishop.

Si aucun investigateur ne peut lire le grec, le livre peut être amené à un traducteur. Les érudits devraient faire attention cependant à ne pas retirer la cire des pages scellées ou, du moins, à ne pas lire les Mots Interdits. S'il le faisait, le traducteur ne deviendrait vite qu'un petit tas de cendres éparpillé juste devant le livre. La salle, et toutes les notes effectuées pendant la traduction, apparaîtraient alors comme vieilles d'au moins une dizaine d'années.

Les intestins de Pierce ont été artistiquement disposés pour former un grand « 5 ».

La grande bibliothèque est seulement partiellement ravagée – à moins que les investigateurs ne l'aient déjoué, Bishop a finalement trouvé le livre qu'il cherchait et l'a emmené dans son antre souterrain.

Le sixième meurtre

Retribution Phillips, âgé de 100 ans, est la prochaine victime. Grand-père Phillips vit dans une petite maison du dix-septième siècle le long de Sutton Road, près de l'autoroute d'Aylesbury, là où sa famille réside depuis près de 200 ans.

• **Avant le meurtre** : si les investigateurs rendent visite à Retribution avant Bishop, ils trouvent le vieil homme amical chez lui. Celui-ci connaît l'ensemble de l'histoire de Sermon Bishop, y compris les noms de ses sept persécuteurs, ainsi que l'identité de celui qui garda le livre une fois la tâche accomplie. Le vieillard descend d'Elihu Phillips et est l'arrière-petit-fils du révérend Ward Phillips, l'auteur des *Prodiges Thaumaturgiques*. Une copie moisie de ce livre sert d'ailleurs de butoir à la porte de la chambre du grand-père. Le vieux Phillips a un sérieux problème d'ouïe lui donnant 50 % de chances de ne pas entendre ou de mal comprendre ce qu'on lui dit ou lui demande.

Deux nouveaux sortilèges du Mythe

Créer le Signe de Barzai

Crée un emblème de pierre, de fer ou de tissus dont le toucher ou l'attachement rend inactif tout être humain ayant un score de POU de 21 ou moins. La cible peut penser, percevoir et respirer normalement, mais ne peut bouger, parler ou faire de la magie. Le sortilège coûte 2 points de POU et 1D4 SAN au lanceur pour chaque Signe créé. Sa puissance dure éternellement, ou du moins jusqu'à ce que l'objet soit détruit.

La page du *Testament* contenant le diagramme du signe est sérieusement endommagée et incomplète. Pour créer un Signe utilisable, les investigateurs devront copier le symbole des *Légendes étranges de Nouvelle Angleterre* (se trouvant dans la bibliothèque de la Société des historiens d'Arkham) ou aller pêcher au pied du pont de Bishop les cinq fragments du symbole brisé par la foudre.

Pacte de Quachil Uttaus

Ce sortilège rare ne se trouve que dans le *Testament de Carnamagos*. Les « Mots Interdits » – exklopios Quachil Uttaus – qui se trouvent dans le texte sont mortels pour celui qui les lit et constituent le seul moyen d'invoquer Quachil Uttaus dans notre monde (le voir coûte 4/1D20 points de Santé mentale). Le pacte est dangereux mais puissant car il protège le sorcier de toutes les façons de mourir. Il en coûte 1D50 points de magie, 3 points de POU, 3 points de CON au sorcier avant que Quachil Uttaus ne lui impose sa marque en déformant sa colonne vertébrale. Une fois le pacte complété, le contractant ne vieillit plus et ne peut plus être tué par une quelconque force physique ou magique. Néanmoins, si ce sortilège venait à être lancé en la présence de quelqu'un ayant déjà passé un pacte avec Quachil Uttaus, l'Arpenteur des Poussières apparaîtrait pour la reprendre, ne laissant derrière lui qu'un tas de cendres. Contacté via les Mots Interdits et sans contractant potentiel, le Grand Ancien emporte avec lui celui qui a lu les mots – à moins que ce dernier ne soit prêt à pactiser avec lui.
Dans ce scénario, les pages qui contiennent les Mots Interdits sont scellées ensemble avec de la cire, une précaution prise par Sermon Bishop. La cire doit être ôtée avant de pouvoir lire leur contenu. Si les Mots étaient prononcés devant Sermon Bishop, alors Quachil Uttaus viendrait pour emmener le sorcier.

Par une nuit tranquille Bishop hypnotise Retribution avant de le dépecer vivant, le choc tuant le vieillard après une demi-heure d'agonie.

• **Après le meurtre** : voir les restes de Retribution coûte 1/1D6 SAN, même aux docteurs. Un grand « 6 » est gravé à l'extérieur de la porte de bois criblée de clous. Si les investigateurs ne viennent pas d'eux-mêmes, personne ne découvre le cadavre avant une semaine.

Le septième meurtre

La dernière victime de Bishop est le peintre en bâtiments et homme à tout faire de 44 ans Enod Ames, lequel vit dans une petite maison au 406 West Miskatonic.

- **Avant le meurtre** : Bishop s'introduit silencieusement dans la cave où il répand les 75 litres d'essence qu'Ames stocke imprudemment sur place, avant d'y mettre le feu. L'explosion qui s'en suit brûle Bishop – qui ignorait la puissance destructrice des vapeurs d'essence – et l'envoie chanceler dans la rue.
- **Après le meurtre** : tandis que la maison explose et brûle, le numéro 7 de Bishop peut être vu peint sur la chaussée devant la maison. Plusieurs demeures du voisinage sont endommagées et beaucoup de gens sont blessés.

Conclure l'affaire

La maison de Sermon Bishop

Se dressant telle qu'elle était lors de sa construction, la maison de Bishop est cachée par une autre demeure bâtie vers 1800. Les investigateurs devront chercher derrière celle-ci pour trouver le lieu de résidence de Bishop, situé six mètres derrière et caché par des arbres et de denses broussailles. Une fois encore, l'adresse est sur Hill Street, près de Church Street.

Abandonné depuis des années, son toit à pignons disparaît sous plusieurs couches de feuilles mortes et de mousse. Les petites fenêtres en forme de diamant sont pour la plupart cassées. La porte d'entrée penche sur le côté. Après sa fuite, Bishop est venu ici et a été soulagé de retrouver sa demeure inhabitée. Les preuves de la nouvelle occupation des lieux sont partout : des boites de conserve ouvertes, de vieux journaux et une cartouche de calibre .38 oubliée là attestent de la présence de quelqu'un.

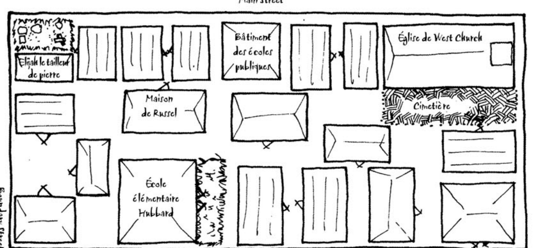
Bishop n'est pas présent quand les investigateurs entrent dans la maison pour la première fois ; il se trouve dans la chambre souterraine du dessous, ayant prévu d'y rester pendant plusieurs heures. Un panneau de bois situé près du foyer cache une porte secrète, ouvrable en tirant un petit anneau de fer dissimulé dans la cheminée.
Actionner l'anneau débloque la porte avec un léger cliquetis, révélant une entrée donnant sur un escalier étroit en colimaçon, fait de briques et de pierres (voir « Sous terre » page 164).

Si les investigateurs surveillent la maison, 1D4 heures passent sans que rien n'advienne. Ils remarquent alors quelqu'un ou quelque chose se mouvant au rez-de-chaussée – Bishop, bien que les investigateurs puissent se demander comment il est arrivé sur les lieux alors qu'eux surveillaient les accès avec autant d'attention (le sorcier est arrivé bien évidemment par le passage secret. Un test d'Idée pourra être nécessaire à certains investigateurs peu dégourdis pour le comprendre).

Si les personnages-joueurs se ruent dans la maison, Bishop fuit sous terre, fermant la porte secrète derrière lui. Tout investigateur réussissant un test d'Agilité à - 20 % arrive suffisamment vite pour voir la porte se refermer, bien qu'il ne connaisse pas le moyen pour la rouvrir. Dans le pire des cas, une hache et 1D6+6 rounds résolvent le nœud gordien.

Bishop dévale les escaliers et arrive dans le tunnel du dessous où il actionne un ancien piège, susceptible d'affecter les deux investigateurs les plus en avant au moment où ils s'engagent dans le tunnel ; si le personnage

Le « bloc de Russel »



de tête rate un test d'Agilité, il subit 1D10+6 points de dégâts alors que le plafond lui tombe dessus, 1D6+3 points pour celui qui le suit. Il faut quarante heures à un homme seul pour nettoyer la zone.

Si les investigateurs amènent de la lumière dans les escaliers en colimaçon, ils remarquent une ancienne lettre (***Papiers du Condamné 6***) jetée en boule au coin d'une marche.

Lire les griffonnages hâtifs qui le marquent nécessite un test réussi d'Anglais

La vieille maison de Russel

Cette ancienne demeure se dresse sur la face sud des 600 blocs de West Main Street, imbriquée au milieu d'autres maisons géorgiennes à pignons, toutes semblables. La structure est habitée par M. Richard Merton, 48 ans. Merton et sa femme sont les seuls résidents et il est peu probable qu'ils laissent des étrangers traîner chez eux sans une bonne raison.
Il n'y a rien d'intéressant dans la bâtisse à l'exception d'un autre passage menant au tunnel de Bishop, quasiment identique et actionné lui aussi par un anneau de fer caché dans la cheminée. Les Merton, qui vivent ici depuis 20 ans, n'ont aucune idée de l'existence de cette porte secrète.

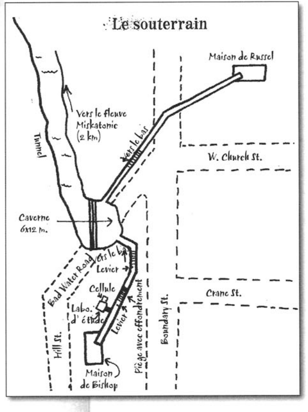
Si les investigateurs visitent cette maison le jour où Bishop a fait s'effondrer le tunnel ou plus tard, ils découvrent les Merton assassinés, leurs corps pourrissants cachés dans une des chambres du dessus. Le sorcier les a tués afin de pouvoir utiliser l'endroit comme passage vers son antre souterrain.

Klausenburg, Trans.
14 septembre

A l' astucieux Ser. B., mes salut. et félicit.

Puisque vos échecs se multipl. dans le Rappel que vous m' avez mentionné, peut-être que les sels sont imparfaits, comme une multitude d' autres, ou l' appel a été mal fait mais je ne pourrai vous venir en aide car dans le ramenage des hommes àpartir de leurs essences mes victoires ne sont que tristement limitées, bien que les gains de ce peu soient grands.
L' Arpenteur des Cendres demande un prix plus cher que l' or, et il y a d' autres Pratikes qui font de jouer la Mort. Ne déconsiderez pas le Lien qui l' unit àvous, car son savoir est au-delàde ce Monde et car d' autres livres existent, et car l' Alliance aussi a échoué, au moment où elle allait être annoncée et soutenue avec force.
A votre dispo. toujours en ce 18 mars, les Manuscrits Pnakotiques même si au travers de tout un tas d' exclamations présente subtilement des Être ressemblant énormément àcelui que vous avez invoqué. Si les choses étaient frères, le vôtre est plus ancien que les montagnes et les mers de ce monde. Laissez-le dormir, sauf si vous désirez un Dévoreur Rancunier pour voisin. S' il vous plaît, si obtenez les résultats qu' espérez, contactez SS. àSalem et J. Cur. àProvidence et dites leur.
-H.

Papiers du condamné 6 (chiffoné)



Sous terre

Quelle que soit l'entrée par laquelle les investigateurs pénètrent dans la cachette de Bishop, ils s'avancent dans un escalier de briques en colimaçon, plongé dans le noir complet. Un courant d'air froid et humide remonte depuis les profondeurs, respirable bien que portant une forte odeur de terre. Les marches font quatre tours complets avant d'atteindre le bas quelques douze mètres plus bas. Après le troisième tour, une faible lumière peut être aperçue venant d'en bas.

Le tunnel est d'une construction semblable à l'escalier – des briques rouges et oranges avec une voûte s'élevant à près de cinq mètres en son centre. Les passages sont étroits, guère plus d'un mètre de large, éclairés par de petits chandeliers de cuivre, brûlant faiblement mais continuellement et ce, sans huile.

L'étude : cette chambre faite de briques, de pierre et de lourdes poutres, fait 6 mètres sur 7 et servait autrefois de laboratoire et d'étude à Bishop et Russel. Les meubles en bois délabrés comportent une grande table et plusieurs chaises. Des rayonnages du même matériau, désormais vides, sont alignés contre un des murs. Une voûte condamnée mène à une petite pièce où les sorciers conservaient autrefois leurs expériences. Un grand livre relié de cuir vert avec des charnières et un fermoir en os pourrait reposer sur la table. Il s'agit du *Testament de Carnamagos*. Une note (***Papiers du Condamné*** 7) inscrite sur une petite feuille est tombée au sol, sous la table. La comprendre demande un test réussi d'Anglais ainsi que plusieurs minutes.

Un investigateur qui a lu ou qui peut avoir accès aux *Manuscrits Pnakotiques* sait que le Résident dont elle parle doit être un Shoggoth.

La petite chambre : cette pièce de taille réduire contient les dernières expériences des sorciers visant à la résurrection des morts. La porte est soigneusement fermée ; la clef la concernant a été perdue. Large de quatre mètres carrés, elle est basse de plafond et si sombre que son fond ne peut être vu sans source de lumière.

A l'intérieur, toujours horriblement vivante, se trouve la dernière expérience de Bishop et de Russel. Tentant de ressusciter le corps d'un homme à partir de ses sels essentiels, tous deux ont utilisé une version viciée du sortilège et, aggravant encore les choses, ont mélangé deux sels différents. La monstruosité qui fut ainsi ramenée était dénuée d'intelligence mais, ne pouvant visiblement mourir, était capable de régénérer ses tissus.

Cette forme primaire ressemble à un homme ordinaire, mais sur lequel un deuxième être grandirait, partant de son épaule gauche jusque en bas de son dos. Le plus grand des deux ne pouvait faire grand chose d'autre que trébucher et tâter stupidement devant lui tout en grognant doucement, tandis que celui qui sortait de son dos, plus petit et incomplet, gémissait lamentablement.

La balle de mousquet de Russel perça le crâne du plus grand monstre, et ce dernier tomba au sol, visiblement mort. Néanmoins, la balle n'avait fait que paralyser l'entité principale, et l'autre était encore animée. Incapable de se déplacer, elle a occupé ces 175 dernières années en mangeant la chair de sa chose-frère qui se régénérait lentement.

Si un investigateur regarde dans la cellule il voit la tête horriblement laide du petit monstre en train d'arracher un morceau de viande de l'épaule à laquelle il est attaché.

Bien qu'apparemment aveugle, la tête vivante remarque la nouvelle lumière et, cessant de mâchonner sa viande crue, se met à gémir atrocement. Le prix d'une telle vision est de 1/1D8+1 SAN.

La monstruosité n'a que 14 points de vie et, une fois morte, cesse de régénérer. La tuer est un acte de pitié et rapporte 1D4 SAN.

Le piège : cette bande de 6 mètres fut construite sous un plafond pouvant s'effondrer et contrôlé par deux leviers placés dans des trous du mur des deux côtés de la zone d'éboulement. Il est construit spécifiquement pour déjouer les poursuites et le premier investigateur entrant dans la zone subit 1D10+6 points de dégâts alors que le plafond de briques lui tombe dessus, tandis que le personnage juste derrière lui encaisse 1D6+3 points. Les investigateurs peuvent éviter ces dégâts en réussissant un test d'Agilité ou de Chance à 50 % – la corde vieille de plusieurs siècles ayant été rongée par les rats, le piège s'enclenche tout de même mais les investigateurs ont le temps de passer avant que tout ne s'effondre.



Ser. Bishop,

Je crains que ton absence de plusieurs jours ne signifie ta mort entre les mains de Phillips et de ses complices. La façon dont ils ont pu défaire la marque de l'Arpenteur est une énigme que je n'ose résoudre, mais leur Pouvoir doit être grand, aussi fuis-je. Si tu as été Retardé et non pas Tué, mes lettres envers S.O. à Salem et J.C. de Providence te signalent ma destination, ne laisse donc pas nos correspondants ne pas t'apprendre où je me trouve, même s'ils ont leurs Raisons propres pour parler par énigmes.
Les livres et documents de Valeur, je les prends; les essais inférieurs concernant notre Objectif central ont été amenés au fleuve et donnés au Résident. La Résurrection actuelle, vivant encore en partie, je l'ai tuée aujourd'hui avec un pistolet à chevaux, elle était trop lourde pour être emmenée. J'ai aussi fait s'effondrer le passage de Parson's Point.
Je compte bien poursuivre notre quête dédiée à la découverte des Ultimes Vérités par delà la nuit et le jour, ainsi que nous l'avons décidé.

Russel

Papiers du condamné 7

Le Résident

Shoggoth

CON	50	Endurance	99 %
DEX	04	Agilité	20 %
FOR	78	Puissance	99 %
TAI	98	Corpulence	99 %
INT	08	Intuition	40 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Mouv	10
Impact	+22
Points de Vie	74

Attaques
• Ecrasement 80 %*
dégâts 22
* si endormi ; éveillé il possède un score de 99 %

Armure : le feu et l'électricité ne lui font que la moitié des dégâts normaux ; les armes physiques ne lui infligent que 1 seul point de dégâts. De plus, les Shoggoths régénèrent 2 points de vie par round

Santé mentale : 4/1D20

Il faut quarante heures à un homme seul pour nettoyer la zone.

Les leviers : les deux leviers de fer, à moitié dissimulés dans des fentes verticales du mur, peuvent être tirés et font s'effondrer le plafond dans la zone marquée.

La caverne : cette grande caverne naturelle de calcaire fait approximativement 6 mètres sur 12 et était autrefois utilisée par les deux hommes pour effectuer des invocations et pour faire passer certains objets dans leur laboratoire souterrain.

Des restes de cercles magiques peints sur le sol peuvent encore être vus. La caverne en elle-même est plutôt lisse et manque de stalactites et de stalagmites. Des eaux sombres stagnent au fond de la zone, et de larges marches de briques décrépites s'enfoncent à l'intérieur.

Examinant les cercles magiques, les investigateurs notent ou butent sur une douzaine de douilles issues d'un revolver calibre .38. Bishop s'est exercé ici avec son arme, suffisamment de fois pour être sûr de son coup.

Le tunnel

Cette grotte naturelle inondée s'étend sous la ville sur presque deux kilomètres avant de rencontrer finalement le fleuve Miskatonic près de Parson's Point. Elle peut être traversée en barque ou à la nage, nécessitant alors trois tests réussis d'Athlétisme pour aller d'un bout à l'autre. Le côté situé sous Miskatonic est bloqué par un éboulement provoqué il y a longtemps par Russel. Depuis ce jour, le courant s'est creusé un passage étroit et tortueux, suffisamment grand pour pouvoir nager au travers si un investigateur réussit deux tests d'Athlétisme ; si un de ces deux tests échoue, le nageur doit cependant se retirer et retenter plus tard.

La grotte est la demeure du Résident auquel la lettre de Russel fait référence. Chaque nageur ou barque passant là a 10 % de chances de réveiller l'appétit de la créature.

Le Résident : un Shoggoth rêvant, un de ceux spécialement entraînés au cours des âges passés pour répondre à certains appels télépathiques après que l'espèce ait commencé à montrer des signes de rébellion. Bien que la créature dorme, peut-être depuis des millénaires voire des éons, elle peut détecter et réagir à la présence de nourritures potentielles. Le Shoggoth qui dort dans les profondeurs du tunnel se réveille à la commande télépathique « Tstllee–ee ». Le Résident, une fois énervé, se révèle néanmoins aussi insoumis que ceux de sa race et pourrait bien dévorer celui qui l'a appelé. Ses caractéristiques se trouvent à la fin de cette aventure.

Parson's Point

On peut atteindre Parson's Point en prenant River Street au nord-ouest d'Arkham. Blair Road, partant de l'autoroute d'Aylesbury, y mène également. C'est un lieu apprécié pour les pique-niques avec une jolie vue sur le fleuve et sur les splendides collines au-delà. Les vacances voient souvent des centaines de citoyens venir ici profiter de l'air frais et du soleil et baguenauder dans le fleuve.

Des investigateurs visitant Parson's Point et cherchant spécifiquement l'entrée du tunnel ne la trouvent qu'en réussissant un test de Sciences de la terre : géologie ou de Trouver Objet Caché (elle est si bien cachée que les chercheurs subissent une pénalité de – 10 %). La position du tunnel à 200 mètres en aval est difficile à trouver et à approcher. L'entrée est globalement bloquée mais deux tests réussis d'Athlétisme permettent de trouver et de se faufiler à travers un passage étroit situé dans les profondeurs du fleuve.
L'excavation de l'entrée sous-marine est un projet considérable nécessitant 1D100+25 heures à un homme seul pour être effectué.

Sermon Bishop

Bishop est fou depuis à peu près 200 ans. Il est totalement obnubilé par sa vengeance contre les descendants de ceux qui l'ont emprisonné. Il a même fantasmé sur l'idée de déterrer les sels essentiels de tous ses bourreaux originels pour pouvoir les ressusciter et les torturer durant les siècles à venir.

En dehors de la vengeance, Bishop veut retourner à ses recherches hyperdimensionnelles et rétablir le contact avec les sorciers qui, il le pense, ont aussi survécu au long intervalle.

Il désire ardemment le *Testament de Carnamagos* qui peut lui accorder une nouvelle immortalité et qui contient également les Mots pouvant le faire disparaître à jamais. Alors qu'il terrorise Arkham, Bishop évite toute confrontation directe, préférant les attaques par derrière et les coups fourrés. Dans le corps d'Atwater, il n'est qu'un simple mortel.

Son apparence actuelle est celle d'un jeune érudit vigoureux. Un test réussi de Psychologie peut, si le gardien l'accepte, détecter la folie qui luit dans son regard.

Tandis que le scénario progresse, l'influence du pacte de Bishop avec Quachil Uttaus se manifeste : au fil des jours sa nouvelle colonne vertébrale se tord et se courbe jusqu'à ce qu'il devienne une version rajeunie de l'homme qu'il était.

Coincer Bishop

Bien que les investigateurs puissent tuer ou attraper Bishop dans les rues, le tunnel est le lieu le plus propice pour faire jouer l'affrontement final. Le sorcier finit toujours par fuir là-bas.

Coincé, Bishop pourrait faire feu sur ses poursuivants mais n'est pas bon tireur. Il a utilisé suffisamment souvent son arme dans les profondeurs pour se sentir sûr de lui, néanmoins. Sans compter celles qu'il peut avoir tiré pour se défendre ou sous le coup de la colère durant le reste du scénario, il porte actuellement 87 balles – 12 ayant été tirées durant l'entraînement et une laissée derrière lui sur le sol de sa vieille maison.

Le lancement de sortilèges est sa meilleure tactique. Un Flétrissement réussi, par exemple, ralentit n'importe quel groupe d'investigateurs. Si la police est impliquée, néanmoins, Bishop peut être rapidement submergé par le nombre. S'il n'a pas pu retrouver le *Testament de Carnamagos* et par là son immortalité, il trouve le fait de se faire tirer dessus pour le moins perturbant. Des personnages-joueurs portant le Signe de Barzai pourraient tenter de l'attraper, espérant rendre d'une façon ou d'une autre le corps d'Atwater à son légitime propriétaire.

Si Bishop possède le *Testament* depuis plus de 72 heures, il a pu renouveler son immortalité et n'est plus gêné par les balles, les Shoggoths et le reste, bien qu'il puisse trouver leur existence parfois dérangeantes.

Si le sorcier commence à désespérer, il peut appeler le Résident télépathiquement à l'aide du mot de commande « Tstllee-ee ». Le Shoggoth répond en 1D6 rounds, émergeant des eaux dormantes en un tourbillon écumant de protoplasme bouillonnant. Se dressant momentanément au-dessus du bord, il s'effondre ensuite sur l'humain le plus proche et tente de massacrer tous ceux qui se trouvent dans les tunnels.

Accordez à chacun un test d'Athlétisme pour pouvoir s'échapper. Si Bishop est encore en vie, il tente d'abattre les investigateurs tout en essayant de s'enfuir. Le Shoggoth poursuit les fuyards jusqu'à un des escaliers avant de retourner à son lieu de rêveries sous les eaux.

Devenu à nouveau immortel Bishop peut être seulement détruit en prononçant les Mots Interdits inscrits dans le *Testament de Carnamagos*. Le sorcier est alors instantanément paralysé par le puits de lumière grisâtre qui précède la venue de Quachil Uttaus. Si tout se passe rapidement, le sorcier n'a pas le temps de se concentrer assez longtemps pour activer la commande mentale du Résident. Des investigateurs s'approchant avec le livre prêt et ouvert à la page des Mots Interdits risquent en revanche de pousser Bishop à bout. Si ce dernier réussit à appeler le Résident juste avant que Quachil Uttaus apparaisse, le Grand Ancien vaporise néanmoins le Shoggoth d'un geste de sa main flétrie.

Si le gardien le désire, Quachil Uttaus peut emporter la copie du *Testament* avec lui alors qu'il disparaît lentement, évitant ainsi de futurs problèmes avec des bandes de sorciers immortels.

Deux nouveaux sortilèges

Vers

Conduit des milliers de vers ronds de quinze centimètres, noirs et tortillants, à apparaître dans le système digestif de la victime et à en envahir tous les orifices, l'étouffant mortellement au passage. Réussir à lancer le sortilège nécessite un affrontement de POU sur la Table de résistance ainsi que la dépense de 6 points de magie et de 5 points de Santé mentale. La portée est limitée au toucher. La génération de vers dure aussi longtemps que la vie de la victime – utilisez les règles de suffocation p. 149 de *l'Appel de Cthulhu* pour déterminer le temps restant. Répugnant à contempler et impossible à arrêter, la mort de la victime fait perdre 1D6 SAN.

Asticots

Conduit dix milliers d'œufs de mouches ordinaires à se former sous la peau de la victime. Le sortilège coûte 8 points de magie et 6 points de Santé mentale, et ses effets durent 20 minutes. Sa portée est limitée au toucher et il ne peut être utilisé qu'à l'encontre d'une cible endormie, hypnotisée ou incapable de résister.
Tandis que les œufs éclosent rapidement, les larves grandissant à toute vitesse consomment la peau et la chair de la victime, la plongeant rapidement dans l'inconscience à cause du choc et de la perte de sang. Elle perd 1 point de vie tous les 5 rounds de jeu, jusqu'à sa mort. Un test de Premiers soins à la fois rapide et fructueux ou une tactique simple comme l'immersion dans de l'eau ou du kérosène offrent de bonnes chances de la sauver. Se voir enveloppée d'asticots apparaissant sans cesse coûte à la cible 4/1D10+3 SAN, néanmoins. C'est généralement suffisant pour la rendre folle et donc incapable de se défendre contre l'attaque.
Avant qu'une heure soit passée, les asticots sont devenus de grandes mouches replètes qui s'envolent en laissant derrière elles un grumeau de chair, humanoïde seulement pour ceux capables de l'examiner en détails.



Sermon Bishop

(dans le corps d'Atwater)

APP	08	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	20*	Volonté	99 %

* dorénavant fixé par Quachil Uttaus, ce chiffre ne peut jamais décroître à moins que le Grand Ancien ne le désire

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	13
Santé Mentale	00

Compétences

Athlétisme	55 %
Discrétion	30 %
Mythe de Cthulhu	41 %
Sciences occultes	62 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	55 %

Langues

Grec	80 %
Latin	90 %

Attaques

- Dirk écossais 35 %
  dégâts 1D4+2
- Revolver .38 21 %
  dégâts 1D10

Sortilèges : Asticots, Flétrissement, Hypnotisme, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Pacte de Quachil Uttaus, Sortilège de Mort, Terrible Malédiction d'Azathoth, Transfert d'Esprits, Vers

Objets magiques : un anneau d'argent à tête de mort au majeur de la main droite permet d'accumuler 1 point de magie par jour, soustraits au total du porteur, jusqu'à un maximum égal à son POU ; tous les points reviennent ensuite au porteur – sans qu'il puisse dépasser son score de POU – lorsqu'un mot connu seulement de Bishop est prononcé à voix haute. Nous ne saurions trop conseiller aux gardiens de ne pas laisser les investigateurs connaître le secret de l'objet ; le mot n'a d'ailleurs jamais été écrit nulle part.

Note : bien que Bishop sache parfaitement se défendre, jusqu'à ce qu'il renouvelle son immortalité il est virtuellement vulnérable à tout. S'il est tué dans son état mortel, la douce lumière de son esprit se rassemble au dessus de son corps, puis diminue lentement avant de se dissiper. Alors que le souvenir des événements s'estompe à Arkham au fil des mois et des années, un nouveau spectre pourrait bien apparaître dans le paysage des suites de la mort de Bishop.

Conclusion

Pour la destruction de Bishop, donnez à chaque investigateur 1D20 SAN et vos sincères félicitations.

Pour son emprisonnement quelque part, donnez 1D10 points de Santé mentale à chacun. Si les investigateurs passent un marché avec Bishop pour faire revenir Atwater dans son propre corps, donnez-leur 1D3 SAN supplémentaires.

Si les personnages-joueurs ont coopéré honnêtement et régulièrement avec la police, et si leurs actions ont été courageuses et méritoires, donnez-leur 1D4 points de Crédit. S'ils parviennent à ramener Bishop devant la justice et dans son propre corps, augmentez la récompense à 1D6 points.

Si Bishop est condamné à mort et ne meurt pas, et si les investigateurs prononcent alors les Mots Interdits pour le faire disparaître, ils ne gagnent pas d'avantage de points de Crédit mais le chef Nichols leur promet la coopération de la police d'Arkham aussi longtemps qu'il sera au poste.

Si le Shoggoth n'a pas été appelé mais si les investigateurs sont suffisamment fous pour le traquer dans son antre, ils ne réussissent qu'à attirer le monstre dans le fleuve Miskatonic où il provoque des ravages, dévore quelques passant malchanceux avant de disparaître dans l'océan. Ce désastre étant dû à l'intervention des investigateurs, retirez-leur chacun 1D6+1 SAN.

Option : un autre piège

Des gardiens dont les investigateurs agissent avec une hâte irréfléchie et imprudente peuvent souhaiter aggraver la scène à l'aide du piège suivant, laissé par Bishop pour démontrer son pouvoir.

Suspendue à la poignée se trouvant à l'intérieur de l'énorme cheminée de pierre se trouve une amulette d'argent pur dotée d'une chaîne. Le bijou est serti d'une pierre rouge et ronde.
Quiconque touche l'amulette est immédiatement choqué, comme traversé par un courant électrique. Jeté au sol, il subit 1D6 points de dégâts et perd 1D4 SAN. L'investigateur se sent ensuite affaibli et la main et le bras utilisés pour toucher l'amulette se raidissent et perdent leur sensibilité. Réduisez le score du personnage de POU de 1D6 points ; il échouera également tous ses tests de Chance jusqu'à ce que le gardien lui accorde une grâce, un jour peut-être. Les points de vie perdus reviennent normalement, tout comme les sensations dans le membre engourdi.

Une fois touchée, la pierre dans l'amulette se change en cendres et se répand sur le sol, laissant l'objet devenu simple bibelot libre d'être saisi.

Plus d'horreur

Au choix du gardien, l'investigateur pourrait continuer de perdre du POU au rythme d'un point par jour et ce jusqu'à sa mort.

Après quelques jours, la victime paraîtra pâle et épuisée, et sa peau commencera à tourner au gris. Au sixième jour elle deviendra aussi floconneuse que de la cendre, et au huitième jour les petites parties comme les doigts commenceront à casser net accidentellement. Une fois atteints les 2 en POU, l'investigateur ne pourra plus se mouvoir, avant de s'effondrer le dernier soir, ne laissant à sa place qu'un tas de cendres vaporeuses.

Quachil Uttaus

Quachil Uttaus, l'Arpenteur des Poussières, n'est pas mentionné dans les tomes du Mythe à l'exception de l'extrêmement rare *Testament de Carnamagos*. Le Grand Ancien s'intéresse, est attiré ou est peut-être connecté avec le temps, la mort et la putréfaction. On ne connaît aucun culte l'adorant.

Quachil Uttaus apparaît sous la forme d'une momie âgée et desséchée haute de un mètre trente à peine. Sa tête flétrie et chauve est à peine supportée par son long cou squelettique. Ses bras maigres supportant des mains osseuses et griffues sont figés dans une position visant à attraper, à saisir. Ses deux jambes sont serrées l'une contre l'autre et sont aussi immobiles que ses membres supérieurs.

Quand l'Arpenteur des Poussières est appelé, un puits de lumière grise apparaît au dessus de la victime qu'il a choisie, que celle-ci soit un futur serviteur ou un homme trichant avec la mort que le Grand Ancien détruira. Il est impossible d'échapper à la lumière. Quachil Uttaus descend alors rapidement et silencieusement le long de la luisance en direction de sa victime. Pendant sa descente, les objets près de lui vieillissent rapidement, allant jusqu'à tomber en poussière sur son passage.

A moins d'avoir été invoqué pour accorder l'immortalité, le toucher de Quachil Uttaus provoque un vieillissement accéléré et une mort quasi-immédiate qui transforme le corps en un tas de poussière. Le Grand Ancien part alors de la façon dont il est venu, ne laissant souvent derrière lui que deux petites empreintes de pieds ankylosés dans les restes de sa victime.

Quachil Uttaus

Grand Ancien

CON	20	Endurance	99 %
DEX	03	Agilité	15 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	06	Corpulence	30 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	35	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouv	spécial
Impact	+0
Points de Vie	13

Attaques

Toucher succès automatique, tue instantanément

Armure : immunisé à toutes les attaques magiques connues ; toute arme utilisée contre lui vieillit instantanément et tombe en poussière

Sortilèges : au choix du gardien, notamment tous ceux ayant un rapport avec la vie, la mort, le temps et le vieillissement

Santé mentale : voir Quachil Uttaus coûte 4/1D20 SAN

Arrêt de mort



Avec nos excuses à Brian Lumley et à David Drake, d'étranges et tragiques découvertes sont faites au manoir Checkley, menant les investigateurs à tirer les fils d'un écheveau de méfaits dissimulés depuis longtemps.

En quelques mots...

La découverte d'un squelette humain dans les fondations du manoir Checkley provoque le début d'une enquête de la part des investigateurs.
Ils vont découvrir que l'ancien propriétaire avait plus qu'un simple meurtre à cacher, alors que ses enfants, morts depuis longtemps, parcourent la ville à la recherche de chair fraîche, et qu'un mystérieux envoyé de la Nouvelle Orléans rôde dans les parages.

À l'affiche

L'inspecteur Harrigan

Policier chargé de l'enquête, il pourra se révéler aussi bien un allié qu'un ennemi des investigateurs, en fonction de leur propre comportement.

Les trois enfants Checkley

Morts-vivants depuis des années, ils ont été enfermés par leur père dans les sous-sols du manoir familial. Lorsque le propriétaire est mort et que la bâtisse a été démolie, les zombies sont parvenus à s'enfuir. Ils traînent désormais, affamés, dans les environs.

Le Dr Marquis

Sorcier vaudou de la Nouvelle Orléans, il est venu récupérer des objets sacrés trouvés sur le squelette que contenaient les sous-sols du manoir Checkley. La police rejetant sa demande, il va recourir à la plus noire des magies pour parvenir à ses fins.

Implication des investigateurs

Ce scénario est conçu pour trois à quatre investigateurs éprouvés. Des yeux perçants leur seront plus utiles que de bonnes compétences d'armes, et savoir raisonner à partir des preuves collectées se révèlera des plus essentiels.
Les personnages-joueurs sont embauchés par une agence notariale locale (au choix du gardien), agissant pour le compte d'un lointain héritier des Checkley dont ils ignorent le nom. Leur mission est de trouver des éléments d'héritage échappant au testament du défunt, afin que leur employeur puisse en bénéficier.
Si vous souhaitez adopter une autre approche, vous pouvez vous contenter de jouer sur la curiosité des investigateurs, ou bien faire de certains les amis de l'inspecteur Harrigan, lequel a bien besoin de leurs lumières.

Enjeux et récompenses

- **Trouver des objets précieux pour leur employeur :** les investigateurs doivent trouver des trésors cachés pouvant être réclamés par leur employeur. C'est en fait une fausse piste qui finira sur une impasse.
- **Découvrir l'identité du squelette :** ce dernier est celui d'une prêtresse vaudou du nom de Marsella, tuée par Checkley pour avoir changé les corps de ses enfants en monstres. Le Dr Marquis est à la recherche des bijoux sacrés qui ont été emmurés avec elle.
- **Rattraper les enfants-zombies :** plusieurs indices – dont le journal de Checkley – mènent à la vérité sur les enfants. Changés en monstres, enfermés aux sous-sols, ils ont pu s'enfuir récemment et risquent de tuer des innocents. Les détruire ou les capturer est le seul moyen de les empêcher de nuire.

Ambiance

Ce scénario parle de mort et de pourriture, tapies dans le noir, cachées à la face du monde. Checkley était un aristocrate bien comme il faut qui pourtant dissimule un squelette dans son sous-sol. Les zombies ont l'air d'enfants ordinaires, vus de loin. Le Dr Marquis est un homme poli et intelligent… qui cache pourtant un redoutable sorcier. Rien n'est ce qu'il semble être, et les investigateurs doivent toujours creuser plus avant les choses s'ils veulent atteindre la vérité.

Jouez sur cette dichotomie entre la respectabilité et le secret de famille, entre l'innocence de l'enfant et son corps pourrissant animé par un appétit sanglant, entre la discussion agréable avec le sorcier vaudou et les menaces qu'il laisse échapper au moment où les investigateurs s'y attendent le moins.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	⌚⌚⌚
Nombre de joueurs	†††
Type de personnages	Tout type
Époque	1920's

Informations du gardien

Les journaux parlent de la découverte d'un squelette humain, emmuré dans un des murs du sous-sol d'un manoir partiellement démoli. Après avoir été embauchés, les investigateurs devraient identifier le corps comme appartenant à une ancienne prêtresse vaudou et mettre le meurtre sur le dos de feu Jason Checkley. Au cours de l'affaire, ils pourraient aussi découvrir l'existence des horribles enfants cannibales que Checkley gardait cachés dans les sous-sols du manoir. Un mystérieux homme noir, un certain Dr Marquis de la Nouvelle Orléans, rôde dans les environs ; son véritable objectif est de reprendre des joyaux se trouvant dorénavant en possession de la police.

Le manoir des Checkley est situé au 633 Noyes dans le quartier est.

Le fond de l'histoire

En 1905, Jason Checkley perdit ses trois enfants pendant la courte période de quatre jour où la terrible épidémie de choléra frappa Arkham. Déjà veuf, il était le dernier à porter le nom de cette famille autrefois si influente. La perte de sa progéniture le laissa dévasté. Par désespoir, il contacta Marsella, la vieille gouvernante d'un ami, qui pouvait, disait-on, faire de la magie. Elle était originaire de Haïti, et promit à Jason de ramener ses enfants de la mort contre une forte somme.

Payant argent comptant, Checkley emprunta la domestique à son ami et, après avoir renvoyé son propre personnel, laissa Marsella accomplir ses terribles rituels.

Comme promis, les enfants vécurent à nouveau – Rosemary, 15 ans et déjà femme ; Adam, un garçon robuste de presque 13 ans et la blonde Jessica, 9 ans. Mais les choses traînantes aux yeux vides que Marsella avait évoquée n'étaient que les formes de ce qu'ils étaient autrefois. Ces créatures étaient incapables de parler, bien qu'elles fussent intelligentes et dotées d'un énorme et horrible appétit.

Fuyant la petite pièce au sous-sol où les rites avaient été accomplis, Checkley enferma les choses-enfants puis, enragé, se retourna contre la prêtresse vaudou et l'étrangla.

Paniqué et horrifié par son acte, il n'en réagit pas moins promptement. Il appela son ami, Willard Crossman, l'employeur de Marsella, et lui mentit, disant avoir – de rage – tué la vieille femme après l'avoir prise en train de voler dans le coffre à bijoux de sa défunte femme. Crossman n'avait déjà guère confiance en la vieille (ses autres serviteurs ne cessaient de pester à son sujet) et conseilla à son ami angoissé de ne pas appeler la police. Si le corps devait disparaître, personne n'en saurait rien, et à vrai dire, personne ne s'en soucierait. Tous deux répandirent donc une histoire disant que Marsella, ayant été prise en train de voler, avait fui et n'avait plus été revue par la suite. Aucun d'eux ne mentionna le meurtre à qui que ce soit.

Le jour suivant, Checkley plaça le corps de la femme et ses objets magiques hideux dans une alcôve du sous-sol avant d'en murer l'ouverture. Il licencia les quelques serviteurs qui lui restaient et entama alors une interminable quête visant à guérir ses enfants de leur terrible condition.

Jusqu'à sa mort quelques jours auparavant, Jason Checkley explora sans succès toutes les voies occultes possibles, et géra même pendant une courte période un « centre d'études et de recherches psychique », financé par une généreuse sympathisante. Il nourrit et prit soin des choses sans âme qu'il gardait cachées dans son sous-sol, dissimulant l'accès de leur chambre à l'aide d'un panneau de bois amovible.

A sa mort, il était proche du dénuement et avait dû vendre la propriété familiale à la Compagnie de Développement Beckworth. Avant même que son corps ne refroidisse, la compagnie se rendit sur place et, en dépit d'une offre de rachat du manoir par la Société des historiens d'Arkham, mit rapidement les meubles aux enchères et commença son entreprise de démolition. Les équipes se mirent au travail quelques jours seulement après la mort de Checkley.

Avant que la chambre secrète ne puisse être trouvée, les choses-enfants, rendues folles par la faim, se taillèrent un chemin à coups de griffes au travers des murs du sous-sol qu'elles creusèrent jusqu'à la liberté. Errant dans des directions différentes, toutes parvinrent à se trouver un antre sombre et silencieux. Vivant d'ordures et de petits animaux, elles rêvent désormais d'une nourriture… plus riche.

Informations des investigateurs

Les investigateurs savent déjà qu'un squelette a été découvert ; les données pertinentes ont été convenablement résumées dans l'article de *L'annonceur* ci-dessous (***Papiers de Mort 1***). En un ou deux jours, un notaire local (au choix du gardien) les contacte au nom de quelque lointain héritier des Checkley souhaitant rester anonyme, lequel s'imagine qu'une fortune cachée ou un autre trésor pourraient exister. Le choix par le gardien d'un notaire réputé ou au contraire d'un traîne-patins ne servira qu'à déterminer la vitesse (et la probabilité) à laquelle les investigateurs empocheront les cinquante dollars par jour (pour le groupe) qu'on leur propose pour la tâche.

Tous les Arkhamites connaissent les Checkley comme ayant fait partie de l'aristocratie locale et savent que Jason était le dernier de la lignée. Un test réussi de Connaissance ou une ou deux conversations banales permettent d'établir que l'homme était un excentrique, un étudiant de l'occulte, dont la vie personnelle avait été achevée par les morts tragiques de sa femme et de ses enfants.

Un squelette trouvé dans le manoir Checkley

La police suspecte quelque crime crapuleux

par Roberta Henry

La démolition du manoir des Checkley a dû être arrêtée hier suite à la découverte d'un squelette caché derrière un mur de brique au sous-sol.

La maison, située au 633 Noyes et autrefois considérée comme un des principaux monuments du quartier est, était déjà presque entièrement rasée lorsque des ouvriers cassant un des murs du sous-sol ont découvert les restes que celui-ci cachait.

La police n'a retiré qu'un seul corps ainsi que certains effets personnels sous la direction de l'examinateur médical d'Arkham, le Dr Ephraim Sprague. Le Dr Sprague a déclaré penser que le squelette était celui d'une femme âgée, mais aucune identification n'a pu encore être faite.

Des morceaux de vêtements et des bijoux ont également été trouvés.

D'autres fragments d'os auraient également été trouvés au sous-sol, un témoignage que la police n'a pas voulu confirmer ou infirmer. Un porte-parole de la Compagnie de Développement Beckworth qui avait ordonné la démolition a indiqué que la compagnie avait arrêté les travaux pour la durée de l'enquête.

Le précédant propriétaire de la maison, Jason Checkley, dernier descendant des Checkley d'Arkham, est mort la semaine dernière à l'hôpital Ste. Mary des suites d'une attaque cardiaque.

Votre reporter a appris que la fortune familiale avait auparavant fortement diminué, et que le manoir avait été vendu à la Compagnie de Développement Beckworth il y a deux ans pour une somme inconnue. Selon Beckworth, l'accord autorisait Checkley à finir ses jours dans son ancienne demeure.

La police a interrogé Willard Crossman, ami de Jason Checkley et exécuteur testamentaire de ses biens, au sujet de la macabre découverte. Crossman lui-même est actuellement hospitalisé à Ste. Mary où il récupère d'une attaque. Les docteurs ont pour le moment refusé toute demande d'interview.

- *L'annonceur d'Arkham*

Papiers du Mort 1

Un second test réussi de Connaissance identifie Crossman comme étant un financier local doté d'une fortune considérable et actuellement retiré des affaires.

Des informations sur les deux hommes peuvent être trouvées dans les numéros des archives des deux journaux d'Arkham, à commencer par la nécrologie de Jason de la semaine passée.

Se lancer

Les investigateurs ont reçu pour mission de découvrir si des biens appartenant à Jason Checkley existent encore sous les gravats du manoir familial et, si c'est le cas, de déterminer s'ils avaient ou non une quelconque valeur.

Willard Crossman, en tant qu'exécuteur testamentaire, s'est déjà occupé des biens de son ancien ami, comme demandé dans le testament de ce dernier. Les investigateurs doivent donc déterminer pour chaque nouvelle découverte si celle-ci peut être légitimement déclarée comme ne faisant pas partie des biens énumérés dans le testament et pouvant donc être réclamée par leur employeur en tant qu'héritier.

Les personnages-joueurs ont un certain nombre de pistes à explorer. Ils fouilleront certainement les restes du manoir, avec ou sans la permission de la police et de la Compagnie de Développement Beckworth. Les bijoux découverts dans le sous-sol pourraient également avoir de la valeur et être désignés comme propriété personnelle de l'héritier. Willard Crossman pourrait avoir des informations utiles, et les archives des journaux pourraient aussi contenir des renseignements pertinents. Chaque ensemble de preuves occupe sa propre section, et peut être approché dans n'importe quel ordre.

Le manoir Checkley

Ce manoir n'est plus ; les équipes de Beckworth ont abattu et tracté le toit, les planchers et les murs de la bâtisse croulante en quelques jours à peine. Seules restent les fondations, et celles-ci ont été partiellement démolies ; une portion du sous-sol a déjà été comblée. La cave est essentiellement formée d'un long rectangle, rempli de gravats d'un côté et d'une alcôve délimitée par des cordes de police de l'autre.

Tout le monde sait que Beckworth souhaite construire un petit immeuble d'appartements à la place du manoir. Cela n'arrivera jamais – la compagnie connaîtra de graves problèmes financiers lors du printemps 1929, et sera dissoute quelques mois après le Crack.

Depuis la découverte du squelette, un officier de police garde la scène et il en sera ainsi jusqu'à ce que les autorités décident que rien d'autre ne pourra être appris sur place. L'agent ne monte la garde que le jour, néanmoins ; des investigateurs venant sur place tôt ou tard dans la journée ne trouvent que quelques piquets et une corde symbolique entourant la zone de l'alcôve. Un mot sur la corde demande poliment de ne rien prendre sur place et de ne pas interférer avec l'enquête ayant lieu sur le site.

Le policier accepte aimablement que les investigateurs se promènent sur la zone, à l'exception de l'intérieur de la zone encordée. Il ne reste de toutes façons aucune autre preuve là où le squelette a été trouvé.

Si les investigateurs décident d'étudier le reste du sous-sol, demandez-leur un test de Trouver Objet Caché. Avec un succès, ils aperçoivent dans la poussière une griffe, ou peut-être un long ongle cornu. Un test réussi de Sciences de la vie : biologie ou de Connaissance identifie positivement l'objet comme étant tombé récemment d'un pied humain. Des médecins peuvent tenter un test de Médecine pour faire la même remarque.

Un test réussi de Pister dans la zone permet de remarquer des empreintes de pas humains, inhabituels par le fait qu'elles soient petites (de la taille d'un pied d'enfant), nues, et que le talon semble avoir été à chaque fois planté en premier. Leur indentation semble suggérer les mêmes ongles longs et griffus, mais les marques sont trop faibles pour en être sûr. Les traces sont relativement fraîches.

Suivre la direction que semblent indiquer les empreintes mène en dehors de la zone du sous-sol, jusque dans les gravats laissés-là par l'équipe de démolition ; les traces disparaissent à cet endroit. Suivies à rebours, elles mènent à un point du sous-sol situé à l'opposé de l'alcôve puis disparaissent soudainement sous une motte de terre.

Demandez aux joueurs si leurs investigateurs veulent fouiller là-dedans.

S'ils sont d'accord (tous ne le seront pas étant donné la brusquerie de la proposition), laissez-les suer un peu avant de déclarer que la terre s'effondre brusquement, révélant l'entrée d'un tunnel étroit, creusé à la main. Une puanteur rappelant celle des excréments humains s'en dégage.

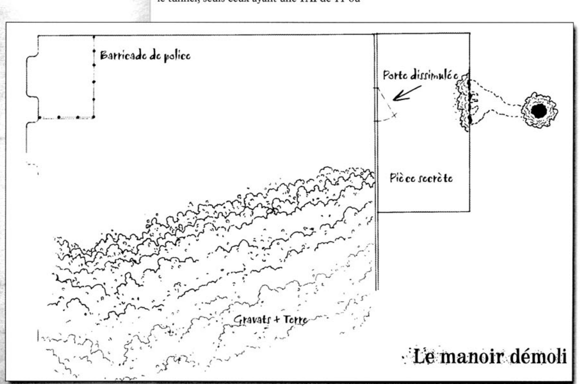
Si les investigateurs décident de pénétrer dans le tunnel, seuls ceux ayant une TAI de 11 ou moins peuvent entrer sans passer plusieurs heures à tout élargir.

Excavé ou emprunté, le tunnel étouffant mène à une petite pièce oubliée sous les gravats et susceptible de retourner l'estomac. Une grosse porte de métal donne sur le reste du sous-sol, mais elle est fermée et les cailloux qui se trouvent derrière la bloquent entièrement. S'ils décident d'en dégager l'entrée, les investigateurs trouvent de l'autre côté un panneau de bois amovible qui cache l'entrée.

Le sol de la pièce secrète est couvert de déchets humains. De profondes entailles et des marques de griffes émaillent le plancher et les murs. Ce qui était gardé ici a finalement réussi à se frayer un chemin à travers les fondations de briques et à creuser jusqu'à la surface, vers la liberté.

De vagues fragments d'un dessin plus grand, peint sur de l'émail blanc au sol, peuvent également être aperçus. Un test réussi de Sciences occultes identifie le schéma comme étant un symbole vaudou lié à la nécromancie. Un test réussi de Trouver Objet Caché débusque un petit morceau de tissus à carreaux bleu, sale et moisi, arraché à quelque vêtement.

Si les investigateurs ne trouvent pas la pièce secrète, les autorités permettent deux jours plus tard à l'équipe de démolition de reprendre, et les ouvriers découvrent l'endroit presque immédiatement après. La police est alors rappelée, et les journaux affichent toute l'histoire (à l'exception de ce qui touche aux longs ongles griffus) le jour suivant. Après la première venue des investigateurs sur le site, les visites nocturnes suivantes auront 25 % de chances d'entraîner la rencontre avec un des enfants mort-vivants.



La police

Les forces de l'ordre ont assigné l'inspecteur Mickey Harrigan, 32 ans, à l'affaire. Celui-ci se charge également de faire la liaison avec le médecin légiste du comté. Harrigan est un homme désinvolte et amical doté de cheveux bruns bouclés et qui adore le rugby.

Il a décidé dès le début qu'il n'y avait là pas grand chose qui puisse constituer une affaire. L'inspection du corps et du mortier utilisé pour le dissimuler a confirmé que la mort avait eu lieu au moins vingt ans auparavant; un verdict d'homicide sera vraisemblablement présenté à la fin de l'enquête, basé essentiellement sur la dissimulation du corps et la façon dont les vertèbres du cou ont été brisées, rappelant un coup violent ou un étranglement.

La morte était une femme d'un âge avancé, à en juger par ses dents usées et les dépôts de calcaire sur ses os. Des bijoux ont également été trouvés dans l'alcôve, plusieurs morceaux d'os de poulets ainsi que des ossements correspondant à deux mains humaines, coupées au niveau des poignets.

Les suspects possibles ont disparu il y a longtemps ou sont morts. Un interrogatoire de Willard Crossman n'a apporté aucune information, et Mme Estheridge (bienfaitrice avouée de l'Institut Checkley à la si courte durée) a dit n'avoir pas la moindre idée de la personne qui avait pu commettre un tel acte.

Manquant d'informations nouvelles, Harrigan est dans un cul-de-sac et commence à penser que cette affaire ne sera jamais estampillée « CLASSEE ».

Si les investigateurs n'ont pas de bonnes relations avec la police, l'inspecteur ne lâche rien, leur disant d'attendre quelques jours que l'enquête s'achève.

S'ils pensent à le lui demander, Harrigan leur montre rapidement les bijoux trouvés avec le squelette, espérant qu'ils puissent les reconnaître. S'ils ignorent stupidement cet indice, une photo de la découverte apparaît dans les journaux du lendemain, l'inspecteur tentant d'obtenir ainsi d'autres informations sur les objets.

Un test réussi de Sciences occultes indique que le collier d'argent est du genre de ceux souvent portés par les personnes liées au vaudou haïtien.

Bien que les photos des journaux ne les montrent pas, deux bracelets d'argent ont également été trouvés. Ils sont constitués de chaînes auxquelles sont suspendues les deux moitiés d'un grand médaillon du même métal, dépeignant un œil à trois paupières entouré de flammes. Sur les bords du bijou, des humains et des bêtes commettent toutes sortes d'actes non naturels – raison pour laquelle les photos des journaux ne montrent pas les bracelets. Un test réussi de Sciences humaines: anthropologie révèle que l'objet est lié au dieu africain Ahtu. Un test réussi de Mythe de Cthulhu indique alors qu'Athu est une des nombreuses formes de Nyarlathotep. Harrigan ne peut imaginer que Checkley ait jamais possédé ce genre de parures.

Les archives des journaux

Les gardiens devraient comptabiliser au moins une heure pour chaque test de Bibliothèque, les réussites permettant de trouver les documents suivants. Les journaux locaux contiennent quantités d'histoires (y compris celles des ***Papiers de Mort 2***) et de nécrologies se rapportant aux Checkley.

Le 19 avril 1903, Mme Jason (Rose) Checkley décède suite à une cachexie.

Entre le 4 et le 5 août 1905, Adam (13 ans), Rosemary (15 ans) et Jessica Checkley (9 ans) meurent. L'année 1905 était une année d'épidémie et les rubriques mortuaires sont nombreuses et brèves – le nombre élevé de morts est évident; un test réussi d'Intuition ou de Connaissance permet de se souvenir de l'épidémie de choléra qui avait dévasté la ville alors.

Une nécrologie récente parle de Jason Checkley et date d'il y a une semaine. Elle n'a aucun intérêt.

Toutes les nécrologies parlent d'enterrements dans le mausolée familial des Checkley au cimetière de Christchurch.

A propos, l'ancienne adresse de l'Institut de Recherche psychique sur Brown Street est désormais occupée par des bureaux tentant de perfectionner la nouvelle science du publipostage. Aucun indice ne peut être trouvé là-bas.

Une nouvelle école à Arkham

Le directeur Jason Checkley a annoncé aujourd'hui l'ouverture d'un institut dédié à l'étude des phénomènes de spiritisme, l'Institut de Recherche Psychique Checkley. Hébergé au premier étage du 623 Brown Street, ce centre contient une bibliothèque de 5000 volumes, un espace d'étude ainsi qu'une petite salle de lecture.

Les chambres d'amis, bien qu'encore incomplètes, offriront un lieu de vie aux étudiants et aux conférenciers en visite.

- L'annonceur d'Arkham, 28 août 1917

L'Institut psychique ferme ses portes

L'Institut de Recherche Psychique Checkley ferme aujourd'hui ses portes au 623 Brown Street. La co-directrice, Mme Andrew Estheridge, a invoqué l'augmentation du nombre de mentalités athées de notre époque tout en annonçant que certains meubles seraient vendus aux enchères pour payer les dettes de l'institut.

Le fondateur de l'institut, le directeur Jason Checkley, gardera certaines portions de la bibliothèque chez lui.

- L'annonceur d'Arkham, 23 novembre 1920

Papiers du Mort 2

La Compagnie de Développement Beckworth

Situés dans la Tower Professional Building, les bureaux de Beckworth sont ostensiblement prospères, dotés de superbes tapis, de meubles élégants et de pièces lambrissées.

Bob Beckworth Junior (« Little Bob ») a la charge du projet. C'est un gros homme enjôleur dépassant les 30 ans et portant d'excellents costumes de tailleurs bostoniens qui diminuent son prestige vis-à-vis des Arkhamites, « ce genre de frime » n'allant pas de paire avec les « gens décents et travailleurs » d'ici.

Si les investigateurs ont déjà trouvé la deuxième pièce secrète, Bob voudra en apprendre plus, de futurs examens de police risquant de repousser encore une fois la démolition. Si les forces de l'ordre ne connaissent pas encore l'existence de cet endroit, il propose discrètement un petit pot-de-vin aux personnages pour éviter les problèmes à venir.


Willard Crossman

Si les investigateurs demandent la permission d'examiner le site, il refuse brusquement, déclarant que l'exécuteur testamentaire des biens personnels de Checkley s'est déjà déclaré pleinement satisfait, que la police doit être prise en compte et que la possession de biens surtout liés à un meurtre devrait être arbitrée devant une cour avec l'héritier potentiel. Pour autant, Beckworth Jr. peut aussi être corrompu; une offre de 50 $ ouvre aux investigateurs un accès complet au site, à condition que la police les y autorise.

Beckworth peut ajouter que tous les effets personnels de Checkley, y compris sa bibliothèque, ont été gérés par Willard Crossman, l'exécuteur testamentaire. Il sait que Ed Tillinghast (un libraire de Gedney Street) a racheté les livres et peut rediriger les investigateur vers sa boutique.

Le cabinet Billinger, au numéro 500 du bloc de Garrison, a dirigé la vente aux enchères de la propriété et se charge actuellement des biens de Checkley.

Il jure que la Compagnie Beckworth n'a acheté que les meubles intransportables, la maison, et les sols.

Willard Crossman, exécuteur testamentaire

Crossman, approchant actuellement des soixante-dix ans, a été pendant la majeure partie de sa vie le meilleur ami de Jason Checkley. Mais si ce dernier était né avec de l'argent, Crossman avait lui commencé sans un sou et fait fortune en se lançant avec fougue dans les assurances et les transactions commerciales.

Ces dernières années, il s'est apaisé et a commencé à fréquenter les dîners, mais son comportement abrupt et sa combativité sont toujours là, prêts à surgir. Tout cela n'a pas empêché les deux hommes d'être très proches. Pâle et ventripotent, Crossman est actuellement à l'hôpital Ste. Mary et souffre actuellement de plusieurs maux importants. Faible, conscient d'être probablement mourant, il fait néanmoins montre d'un esprit acéré et d'une nature autoritaire. Allant à l'encontre des ordres du docteur, il continue de fumer entre huit et dix havanes quotidiennement.

Crossman dit que Checkley lui a laissé un joli coupe papier d'ébène et d'ivoire en témoignage de leur amitié, mais que le reste de ses biens qui n'avaient pas déjà été vendus à Beckworth ont été récupérés par le cabinet Billinger (les commissaires-priseurs) ou par Tillinghast (le libraire), et que rien d'autre n'existe.

Si on lui demande à propos du corps et des bijoux du sous-sol, son expression ne change pas. Il déclare ne rien savoir de tout cela; Checkley n'était pas le genre d'hommes à commettre un meurtre. Il est très probable qu'un de ses serviteurs en ait été responsable. Il y a peu de chances que Crossman salisse jamais la réputation de son ami défunt en révélant son secret.

Il ne sait rien de la deuxième pièce secrète. Si quelqu'un lui en parle, un test réussi de Psychologie note une surprise inhabituelle dans sa réaction: il imaginait tout savoir sur la situation, et comprend soudainement que cela n'était pas le cas. Si les investigateurs peuvent lui montrer des preuves tangibles de ce que contenait réellement cette pièce, comme un dessin ou une photo d'un de ses habitants, Crossman reconnaît l'enfant avec horreur, et déballe tout ce qu'il sait.

Si on lui demande, il déclare penser que Mme Andrew (Mildred) Estheridge est un charlatan qui a utilisé les tragédies personnelles de Checkley comme moyen pour mettre la main sur son argent. Crossman est un matérialiste complet qui ne croit aucunement en l'occulte ou en l'après-vie. Checkley, lui, s'intéressait naturellement à ces choses depuis la mort de sa famille, et tous deux avaient débattu de ce sujet des centaines de fois.

Après un test réussi de Crédit, Crossman dit que Jason avait des problèmes d'argent depuis plusieurs années, bien que ce fut un homme fier qui refusât même l'aide de ses plus proches amis.

La bibliothèque de l'université Miskatonic

Les investigateurs pourraient souhaiter faire des recherches sur le vaudou dans la bibliothèque. Quatre heures de fouille combinées avec un test réussi de Bibliothèque débusquent un livre, *Rites et religions vaudous* par A.M. Asher, publié en 1902. Il faut huit heures pour lire l'ouvrage qui concerne les zombies, les rituels vaudous, les possessions et tout ce qui s'y rapporte. Avec un test réussi d'Anglais pour comprendre la prose bancale et dense du volume, le lecteur pourra ajouter 1D3 points à sa compétence Sciences occultes à la fin de l'aventure.

Dans un chapitre intitulé « Les pratiquants », les investigateurs trouvent un dessin titré « Collier vaudou », ressemblant étonnamment à celui découvert aux côtés du squelette. Quelques pages plus loin, une photo datée de 1892 montre des policiers de la Nouvelle Orléans traînant trois prisonniers lourdement enchaînés. Tous trois sont noirs: deux hommes et une femme arrêtés, selon la légende, pour meurtre et cérémonie blasphématoire.

La prisonnière est trapue et d'âge moyen. Un test réussi de Trouver Objet Caché montre qu'elle porte les mêmes bracelets et collier que ceux trouvés avec le squelette non identifié dans le sous-sol de Checkley.

Un paragraphe faisant face à la photo identifie la femme comme s'appelant Marcella. Avant que le trio ait pu être jugé, celle-ci s'échappa mystérieusement et ne put être rattrapée. Ses complices furent retrouvés morts dans leur cellule, de cause indéterminée.

Mme Estheridge

Soixante-trois ans, veuve et héritière d'un patron de filature, Mme Estheridge vit dans le

spacieux manoir familial au 288 West High Street. C'était une amie de Jason Checkley ainsi que la bienfaitrice et la co-directrice de l'institut. Elle croit fortement au spiritisme, est dotée d'un esprit dynamique et n'a pas la langue dans sa poche.

Elle répond poliment à un nombre limité de questions à la condition que les investigateurs se montrent précis dans la direction de leur enquête ; elle ne répond à rien qui sorte du champs de leurs interrogations, à moins que l'un d'eux ne réussisse un test de Crédit ou ne la connaisse, ou que tous deux possèdent une connaissance mutuelle ou de la famille en ville.

Si on lui parle d'objets additionnels se rapportant peut-être aux biens personnels du mort, Mme Estheridge déclare que, plusieurs années auparavant, Jason Checkley lui avait donné la clef d'un coffre de la Première Banque nationale d'Arkham (n°150 East Hyde). Elle détient également une lettre de celui-ci, lui permettant à elle ou son agent d'ouvrir le coffre à sa mort. Tous d'abord accablée par le décès de son ami, puis ayant appris l'hospitalisation de l'exécuteur testamentaire, elle a pour le moment laissé le coffre tranquille. « Nous avons toujours considéré M Crossman » dit-elle, « comme étant un homme à l'esprit étroit, embrumé par l'intransigeante digestion de viande rouge ». Elle ne sait pas si Crossman est au courant pour le coffre (ce n'est pas le cas).

Elle sait que Checkley tenait un journal ; elle imagine que des indices pourraient exister là-dedans sur ses autres possessions. Elle pense que les volumes reliés du journal pourraient avoir été vendus avec le reste de la bibliothèque.

Si les investigateurs gagnent sa confiance, elle élargit sa conversation, parlant par exemple du terrible sentiment de perte que ressentait Jason vis-à-vis de ses trois enfants. Tous deux tentèrent de nombreuses séances sans jamais parvenir à contacter l'esprit de sa descendance ou de sa femme. Mildred ajoute qu'il semblait convaincu que jamais ils ne réussiraient, en dépit de son évidente croyance en le spiritisme dans son ensemble.

Checkley lui-même était passionné par la magie primitive, tout particulièrement la réanimation des morts. Selon Mildred, cette attirance pour l'éphémère argile de la vie était un autre signe de la douleur irrationnelle qui habitait le pauvre homme.

Mme Estheridge avait placé une grande quantité de son propre argent dans l'aventure de l'institut, bien plus que ce que son pauvre partenaire quasi-fauché aurait pu mettre. Les papiers s'y rapportant sont toujours dans les dossiers de banqueroute à la cour de Salem, pense-t-elle (un voyage sur place confirme qu'elle a porté le risque financier principal dans l'histoire, et qu'elle y a beaucoup perdu). Elle ne sait rien des secrets du sous-sol du manoir. Elle trouvait cela étrange que Jason choisisse de vivre tout seul dans cette grande et vieille maison, et elle sait aussi que jamais il n'y recevait. Elle n'y est entrée qu'une seule fois, après la mort de sa femme : l'endroit était poussiéreux et en désordre, mais n'avait rien d'exceptionnel.

Le coffre-fort

Dans le coffre se trouvent des pages du journal de Checkley, ainsi qu'un testament. Combinés, ils forment les ***Papiers de Mort 3***.

Le libraire

Les investigateurs pourraient trouver là le journal de Jason Checkley ou d'autres livres occultes. Les livres du défunt, achetés en un seul lot auprès de l'exécuteur testamentaire Willard Crossman, sont toujours dans des cartons au sous-sol de chez Edwin Tillinghast, le libraire.

Tous ces objets appartiennent désormais légalement à Tillinghast, et les investigateurs doivent le convaincre de les laisser les examiner pour pouvoir trouver ce qu'ils cherchent. Cela pourrait même être la deuxième fois qu'ils lui demandent de rouvrir ces paquets. Il faut huit heures à un investigateur pour fouiller dans ces cartons ; Checkley ayant tenu un journal pendant presque quarante ans, ces volumes sont faciles à identifier une fois qu'on est tombé dessus ; toute autre recherche nécessite un test de Trouver Objet Caché au milieu de ce sous-sol bas de plafond et mal éclairé. Si les journaux sont trouvés, Tillinghast ricane et demande 100 $ pour le lot – « des documents historiques irremplaçables sur la vie au tournant du siècle dans la fascinante ville d'Arkham du Massachusetts en Nouvelle Angleterre » dit-il. Même s'il est sensible à la Négociation (ou au Baratin ou à la Persuasion), il ne descendra pas en dessous de dix dollars.



Mme Mildred Estheridge

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+0
Points de Vie	10
Santé Mentale	45

Compétences

Bibliothèque	35 %
Sciences humaines :	
- Anthropologie	25 %
- Archéologie	10 %
Sciences occultes	75 %

Langues

Allemand	55 %

Attaques

Aucune, hormis les compétences de base

4 janvier 1906

Moi, Jason Checkley, assume l'entière responsabilité de la
mort de la servante noire nommée Marsella. Ayant été sa
victime dans une terrible affaire, j'ai perdu le contrôle et
l'ai étranglée de mes propres mains.

J'ai laissé trois choses dans mon sous-sol, trois choses atroce-
ment dangereuses qui ne devraient pas exister. Bien qu'elles
puissent sembler humaines, elles ne le sont aucunement. Ne
les prenez pas en pitié. Le moyen le plus sûr pour les
détruire peut être trouvé à la page 284 d'un livre appelé
le Nyhargo Codex. Cet ouvrage se trouve dans ma biblio-
thèque.

Puisse Dieu avoir pitié de mon âme.

Jason Checkley

Papiers de Mort 3A (Testament de Checkley)

7 août 1905 : Marsella a accepté. J'ai pu difficilement lui fournir les 500 $ dont elle clamait avoir besoin. Elle dit connaître le moyen de me ramener mes enfants chéris. Le personnel a été congédié pendant quelques jours. J'ai préparé la salle du sous-sol comme elle l'a demandé.

8 août 1905 : quel jour hideux ! Quand j'ai réalisé ce qu'elle avait fait, mon esprit a été balayé par la rage. J'ai refermé mes mains autour de son cou et l'ai tordu comme celui d'un de ses poulets. Quand j'ai recouvré mes esprits, elle était morte. Dieu merci, je peux compter sur l'aide de Willard.

9 août 1905 : les cercueils ont été inhumés aujourd'hui dans notre mausolée. Trop de morts ces derniers jours pour que les gens s'y intéressent. Je dois réfléchir à ce que je vais faire d'eux.
J'ai caché le corps de Marsella avec tous ses ustensiles.

10 août 1905 : leur appétit est terrifiant. Je les nourris régulièrement mais ils ne montrent aucun signe de communication envers moi. Je ne pense pas pouvoir leur faire confiance.

11 août 1905 : j'ai renvoyé les serviteurs et leur ai demandé de prendre leurs affaires. Tant que ces trois là résident dans le sous-sol, je dois être absolument seul. J'ai également l'intention de lambrisser ce mur pour pouvoir cacher l'entrée de leur chambre.

12 août 1905 : l'un d'eux m'a attaqué aujourd'hui. C'était Adam. Alors que je ramassais un bol de nourriture, il s'est jeté sur moi par derrière. Ce n'est que par chance que je suis parvenu à m'en débarrasser et à quitter la pièce. Je vais devoir les traiter comme des bêtes enragées.

13 août 1905 : peut-être que ces trois là peuvent être sauvés. Le secret de leur guérison pourrait m'être caché. Je vouerai le reste de ma vie à les aider. A partir de ce jour, je ne parlerai plus d'eux dans ce livre.

Papiers de Mort 3B (Journal de Checkley)

Le journal en 43 volumes est fait de petits paragraphes séparés. Chaque livre contient environ 65000 mots, et Checkley a une écriture à peu près lisible. L'ensemble prend donc environ 130 heures à un homme seul pour être inspecté.

Son contenu est plutôt banal, du moins jusqu'à la mort des enfants en 1905. Mystérieusement, les pages suivantes ont été arrachées, celles du 7 au 13 août 1905. Ces pages manquantes forment les ***Papiers de Mort 3B.***

Après les chapitres disparus, Checkley fait souvent référence à « son problème » ou « le problème », et il semble consacrer beaucoup de temps et d'énergie à tenter d'y trouver une solution. Voir les ***Papiers de Mort 4*** pour un exemple important.

Des références plus récentes à de nouveaux événements comprennent l'ouverture et la fermeture de l'Institut Psychique. Il y est fait fréquemment mention de Mme Estheridge, toujours avec respect.

Le *Codex* et les *Chants* se trouvent au sous-sol de Tillinghast, leur tranche et leur couverture ne comportant aucun titre. Si les investigateurs ne cherchent que le journal de Checkley, ils peuvent voir les livres et ne pas les remarquer. Dans le cas contraire, un investigateur seul a besoin de quatre heures et deux tests réussis de Trouver Objet Caché pour trouver les volumes. Si une recherche a été précédemment menée, une heure suffit.

Si les investigateurs n'ont pas encore acheté le journal, Tillinghast demande 45 $ pour le *Nyhargo Codex* et 25 $ pour les *Chants des Dholes*. Le vendeur avaricieux double les prix si les investigateurs passent une deuxième fois dans sa boutique.

Cimetière de Christchurch

Fait d'un superbe marbre du Vermont, le mausolée Checkley se trouve dans une section isolée du cimetière. Une lourde chaîne avec une serrure empêche l'ouverture de la double porte.

Si les investigateurs manipulent la serrure, celle-ci leur tombe des mains – quelqu'un l'a déjà cassée puis l'a soigneusement remise sur la chaîne. Une fois la barrière ôtée, les personnages-joueurs peuvent entrer dans le mausolée sans difficulté.

A l'intérieur, des niches mortuaires remplies par des siècles de sarcophages de Checkley occupent les murs. Chaque ouverture est scellée à l'aide d'une pierre plate portant le nom de l'occupant.

Le marbre est fixé avec du mortier. Si les personnages jettent un œil à celui de Jason Checkley, ils peuvent voir que le ciment a été brisé. S'ils ouvrent la chambre, ils découvrent un cercueil fracturé à l'intérieur. S'ils ouvrent le cercueil enfin, ils voient le corps de Jason Checkley dont les mains sont manquantes, ayant été habilement sectionnées (perte de 1/1D3+1 SAN). Le vol a été perpétré par le mystérieux Dr Marquis.

Les autres cryptes sont intactes. En ouvrir une demande vingt minutes de travail bruyant à l'aide d'un marteau et d'un burin. Les cercueils des trois enfants de Jason sont remplis de sacs de sable ayant à peu près le poids qu'auraient dû avoir les cadavres.

En dehors du mausolée, un test réussi de Pister permet de trouver une série d'empreintes enfantines (appartenant à Jessica). Si les investigateurs réussissent deux tests de Pister, ils peuvent suivre ces traces jusqu'à l'antre de Jessica au sud du cimetière. Là, avec un test réussi de Trouver Objet Caché, ils trouvent un échantillon putréfié de tissus à carreaux bleu, un morceau tombé de la robe

Mon paquet est arrivé aujourd'hui de Londres. Les deux livres. Ils sont en meilleur état que ce que j'espérais. Je serai toujours reconnaissant envers Mildred pour avoir accepté cette dépense. Les deux volumes viendront certainement enrichir la bibliothèque, mais ils semblent surtout contenir quantité d'informations se rapportant à mon problème.

L'un d'eux, le *Nyhargo Codex*, est la traduction d'inscriptions trouvées sur un ancien mur en Afrique Centrale. Sa précision a été le sujet de bien des moqueries dans les cercles académiques, mais trop d'éléments chez lui se rapportent au vaudou haïtien pour n'être que le fruit de l'imagination d'un menteur. Des questions sans réponses entourent la mort brutale de l'auteur. On dit qu'il était le seul à connaître la localisation de ces sombres et mystérieuses ruines.

Et puis il y a les *Chants des Dholes*. Il est pour le moins technique et je ne connais pas grand chose en musique. Néanmoins, il pourrait tout de même contenir des choses intéressantes.

Papiers de Mort 4 (Journal de Checkley)



Edwin Tillinghast

Washington Street
Porte de service
Résidence du gardien
Porte principale
Bâtiment administratif
Bois
Ancien cimetière
MARSH
UPHAM
JENKIN
WILMARTH
SALTONSTALL
ARMITAGE
BISHOP
CARTER
PICKERING
CURWEN
DERBY
WHATELY
ORNE
PICKMAN
NOYES
GEDNEY
Crique de Silver
Mare de Silver
Hangman's Brook
PEABODY
PICKMAN
UPTON
DERBY
BROWN
Mémorial de la Guerre civile
PEASLEE
POTTER
ORNE
CLARK
TILLING-HAST
CROWNINSHIELD
Bois
Clark Street
Porte de service
Potter Road
Vers terrain d'aviation + Kingsport

Cimetière de Christchurch

Scénarios

Un fantôme aperçu dans les bois de Harper

Trois personnes ont récemment déclaré avoir vu un fantôme rôdant dans les bois de Harper, juste au nord de la ville. Les trois rencontres ont été faites après minuit par des conducteurs isolés.
L'un d'eux, Brian Fosworth, un employé du Marché de Benson, a été si impressionné par l'apparition qu'il a failli envoyer son camion de livraison dans le ruisseau de Harper's Brook.
On raconte depuis toujours dans le coin des histoires à propos de territoires sacrés indiens, cachés dans les bois.
Par le passé, des visions de « fantômes » dans la région ont souvent été rapportées, mais on a généralement découvert pour coupable un jeune garçon couvert d'un drap et l'affaire a été à chaque fois oubliée.
Non vraiment, jeune homme, il est bien trop tôt pour les farces d'Halloween.

- Gazette d'Arkham

Papiers de Mort 5 (événement 2)

en piteux état de la fille. Ce matériau est identique à celui pouvant avoir été trouvé dans la deuxième pièce secrète du manoir.

Événements

Plusieurs événements, indépendants des actions des investigateurs, ont lieu au cours de ce scénario et sont énumérés plus bas. Ils introduisent de nouveaux emplacements et de nouveaux indices. L'événement 1 est une simple description, mais les autres prennent la forme d'aides de jeu destinées aux joueurs. Si certains d'entre eux doivent advenir dans un certain ordre (expliqué plus bas), la plupart peuvent être utilisés par le gardien quand il le désire.

Le mystérieux homme de Nouvelle Orléans, le Dr Marquis, est un prêtre vaudou venu récupérer les bracelets trouvés sur le corps de Marsella. Après avoir été débouté par la police, il tente un cambriolage qui échoue. Finalement, il vole les mains du corps de Jason Checkley et les utilise pour invoquer un Veerla et lui ordonner de voler les bijoux pour lui. L'officier de police retrouvé en état de choc est une victime innocente, attaquée par le Veerla quand ce dernier est entré dans le poste. Les événements 1,3,7 et 8 sont liés à Marquis et doivent advenir dans cet ordre.

La police a connaissance des événements avant qu'ils n'apparaissent dans les journaux. Si les investigateurs se sont attirés la sympathie de l'inspecteur Harrigan, celui-ci téléphone au groupe au moment où il a vent des incidents – ce qui leur permet d'examiner les lieux plus tôt. Fouiller les sites impliquant des zombies peut révéler des traces, des morceaux de vêtements ou tout autre indice que le gardien souhaiterait inclure.

Si les investigateurs interrogent l'officier de police choqué et réussissent un test de Psychanalyse, ce dernier devient lucide suffisamment longtemps pour pouvoir décrire sa rencontre avec le Veerla.

Fouiller la chambre d'hôtel après la fuite du Dr Marquis ne fournit que peu d'informations, bien que les investigateurs perdent tout de même 0/1D2 SAN si les mains sont toujours sur place (l'examinateur médical, le Dr Sprague, emporte les mains dès que la police a fini de chercher des indices sur place).

Les gardiens devraient se sentir libre d'ajouter d'autres événements semblables à ceux indiqués plus bas, si besoin est.

Deux tomes du Mythe

Le Nyhargo Codex

Ce petit livre a été écrit par un archéologue amateur anglais, après un safari à travers le Continent Noir (1879). Durant ses voyages, il dit avoir découvert des ruines monolithiques dans les épaisses jungles d'Afrique Centrale. Avant de repartir, Lord Waite fit une copie avec du charbon de bois des étranges inscriptions qu'il trouva là-bas, dans une chambre souterraine. Au cours de ce voyage funeste, tous les hommes du groupe, à l'exception de Waite lui-même, moururent avant d'arriver à destination. Il fut retrouvé plus tard, errant près de l'embouchure du fleuve Congo, souffrant d'insolation, de maladies tropicales et de nombreuses coupures et écorchures.

Ce livre traite des morts-vivants sous plusieurs formes, mais se concentre sur le contrôle et la destruction de ces entités. Il mentionne le « code Nyhargo », un sortilège puissant devant être écrit sur un mur avec de la craie bleue et verte, mais dont les paroles magiques ne sont jamais expliquées ou détaillées.

Le lecteur de ce livre peut commencer à faire preuve d'une certaine tendance à la nécrophobie, la peur des choses mortes.

Complexité : Délicat (30 %)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Appel des Marcheurs Morts, Créer une Poudre Anti-Zombie, Hymne de Nyhargo, Lien Noir

Dans cette copie spécifique du livre, deux sortilèges ont été inscrit à l'encre dans les marges, Appeler un Zombie et Détruire un Zombie.

Les Chants des Dholes

Écrit par Heinrich Zimmerman. Avant la Première Guerre Mondiale, ce dernier étudia les riches complexités rythmiques de la musique d'Afrique de l'Ouest, cherchant à découvrir les étranges similarités existant entre elle et la musique caribéenne du temps de Colomb.

Les sortilèges se trouvent ici sous la forme de chants musicaux et, en raison de leur micro-tonalité, nécessitent une voix humaines ou un instrument à cordes non travaillées pour pouvoir être correctement joués. Un test de Pratique artistique (chant ou instrument de musique) doit être réussi pour que le sortilège puisse être lancé avec succès. Le livre est écrit en allemand.

Complexité : Complexe (70 %)
Durée : Semaines
Mythe : 7
SAN : 1
Sortilèges : Appeler/Congédier Ahtu, Invoquer/Contrôler un Veerla

Les autres événements se rapportent aux activités des zombies Checkley.

Événement 1

Le premier événement a lieu au poste de police avant ou après (au choix du gardien) la première visite des investigateurs.

Les enfants zombies

Les enfants de Jason Checkley n'ont pas changé depuis le jour où ils ont été ramenés d'entre les morts.

Ils n'ont pas vieilli et leur peau a toujours la pâleur de la mort. Adam et Rosemary étaient décédés depuis plus longtemps avant leur résurrection; leur peau est tâchée et décolorée et, dans le cas d'Adam, des signes de gonflement et de putréfaction peuvent être détectés. La peau de la petite Jessica est encore douce et claire.

Il est possible de détruire les enfants par des moyens physiques mais la magie est plus efficace et plus sûre.

Après que ces zombies aient creusé à travers leur prison, ils ont erré sans but dans des directions différentes.

Adam est parti vers le Nord le long de la voie rapide 1A et a fini par aboutir dans les bois de Harper. Il réside dans la pénombre d'un ponceau sous la route elle-même.

Sortilèges tirés du Codex et des Chants

Appeler un Zombie

Appelle tous les zombies situés à moins de deux kilomètres du lanceur. Le chant coûte 2 points de magie et 1D3 points de Santé mentale.
Après le coucher du soleil, le lanceur dessine un cercle sur le sol, puis se place en son centre et se met à chanter. Le cercle protège le ou les lanceurs des attaques des morts-vivants aussi longtemps qu'ils restent à l'intérieur. Il ne peut pas contenir plus de quatre personnes.
Comme les papillons par la bougie, les zombies sont attirés par le cercle mais doivent s'arrêter à son bord, regardant avec appétit ceux situés à l'intérieur. Les morts-vivants doivent rester ainsi jusqu'à l'aube, incapables d'éviter les attaques qui leurs sont destinées.
Apprendre ce sortilège nécessite un jour d'études et un test réussi d'Idée.

Détruire un zombie

Tue un zombie par utilisation. Le sortilège coûte 5 points de magie et 1D4 points de Santé mentale par lancer. Le sorcier effectue un chant rapide s'achevant sur le cou brisé d'un oiseau, traditionnellement une poule blanche. Sa réussite provoque l'effondrement et la putréfaction rapides du zombie sur lequel l'oiseau mort est jeté (un volatile est nécessaire pour chaque zombie). Le sortilège peut être appris en deux heures avec un test réussi d'Idée, mais la version du Codex a été mal traduite et l'étudiant a 50 % de chances de choisir la mauvaise version qui est inefficace.

Appeler/Congédier Ahtu

Ahtu est une des 999 formes de Nyarlathotep, adoré principalement en Afrique Centrale et en Afrique du Sud. Il apparaît sous la forme d'une colonne noire de matière visqueuse de quinze mètres de diamètre, surgissant des profondeurs du dessous.
Une amulette spéciale comportant un œil à trois paupières nimbé de flammes est nécessaire à l'Appel. Normalement, ce bijoux sera conservé en deux morceaux pour ne pas invoquer Ahtu par accident. On pense que le dieu ne peut être appelé que dans certains lieux spécifiques d'Afrique, bien que d'autres puissent exister.

Invoquer/Contrôler un Veerla

Les Veerla sont supposés être des esprits ou des créatures d'une réalité en dehors de la nôtre. Ils sont immatériels, dénués de forme et presque invisibles. En voir un coûte 0/1D4 SAN. Un Veerla est immunisé à toutes les armes physiques et à la plupart des effets magiques. Comme serviteurs, ils sont surtout utilisés pour retrouver des objets ou attaquer des ennemis.
Apprendre ce sortilège coûte 2 points de POU, 1D6+2 SAN et deux mois d'études intenses permettant de comprendre l'essence même des concepts extra-dimensionnels impliqués.
Le sortilège fait venir devant le lanceur un unique Veerla, lequel accepte d'accomplir une tâche spécifique. Le sorcier doit dépenser 1D6+3 points de magie et perdre 1D6 SAN pour chaque créature invoquée au cours de la longue cérémonie.
Pour Invoquer/Contrôler un Veerla, le lanceur doit inscrire un symbole complexe en blanc sur une surface noire avant de s'agenouiller dessus. Un ou plusieurs assistants peuvent donner au sorcier de petits animaux à sacrifier et des crécelles à agiter – il est difficile d'exécuter ce rituel seul. Le climax de la cérémonie est atteint quand deux mains humaines, coupées sur un corps vieux de moins d'une semaine, sont levées en l'air par le lanceur. Lorsque le Veerla apparaît, il prend une des mains et l'arrache à la poigne du sorcier; de l'extérieur, on peut croire que l'appendice s'élève tout seul dans les airs.
Le sorcier doit être capable de voir physiquement ou de visualiser correctement la créature, avant de pouvoir imposer mentalement son commandement. Un Veerla peut être gardé en réserve pendant 24 heures avant de disparaître.
La créature attaque en tentant de posséder son ennemi, confrontant son POU de 22 à celui de sa future victime. Si le Veerla triomphe, sa cible perd 1D8 points de Santé mentale, et l'entité continue de l'attaquer jusqu'à ce qu'elle devienne temporairement ou définitivement folle.
Le monstre prend alors possession de son corps, restant généralement à l'intérieur jusqu'à ce que l'enveloppe soit détruite. Un Veerla échouant lors d'une opposition de POU fuit immédiatement et doit être ré-invoqué avant de pouvoir se lancer dans un nouvel assaut.
Un cadavre peut être automatiquement possédé et animé par un Veerla si l'invocateur le lui ordonne.
Une victime possédée agit comme un zombie, fouillant les lieux avec brutalité et manquant d'intelligence rationnelle. La possession et l'animation peuvent durer des décennies ou des siècles, jusqu'à ce que le corps physique perde tous ses points de vie, libérant ainsi le monstre.
Invoquer/Contrôler un Veerla est un des nombreux moyens de créer un zombie.
— Fin Encart —

Un grand homme noir portant des lunettes apparaît une nuit pour réclamer les effets du corps trouvé dans le sous-sol du manoir. Il se présente comme étant le Dr Marquis, de la Nouvelle Orléans. Quels que soient les papiers qu'il montre à la police, celle-ci rejette sa requête, du moins jusqu'à la fin de l'enquête. L'homme laisse en partant une adresse où on peut le contacter, mais celle-ci est fausse.
Les investigateurs apprennent cet incident s'ils ont de bonnes relations avec l'inspecteur Harrigan, en charge de l'affaire.

Adam

13 ans

CON	18	Endurance	90 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	10	Corpulence	50 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Mouv	07
Impact	+2
Points de Vie	14

Compétences

Se cacher	55 %
Suivre furtivement	60 %

Attaques

- Morsure 85 %
  dégâts 1D4+2*
- Griffes 75 %
  dégâts 1D4+2

* après avoir réussi à mordre, Adam maintient sa prise avec ses dents et utilise ses deux mains pour Griffer.

Armure : aucune, mais les armes physiques n'infligent que la moitié des dégâts ; les armes pouvant empaler n'infligent que 1 point de dégâts.

Santé mentale : voir un zombie coûte 1/1D8 SAN

Notes : quand ses points de vie sont amenés à zéro, le zombie se désintègre. Si le gardien le souhaite, plusieurs sorts peuvent n'avoir aucun effet. Les dégâts infligés aux zombies prennent la forme de têtes explosant, de bras coupés, de trous au travers du corps, etc. mais les choses mort-vivantes continuent d'attaquer jusqu'à ce que leurs points de vie atteignent zéro. Des effets gores giclant sur le visage des investigateurs pourraient demander de nouvelles pertes de Santé mentale.

Rosemary a trouvé refuge dans un entrepôt désaffecté du front de mer d'Arkham. Elle s'y cache le jour, en sécurité, au premier étage.

Jessica a trébuché jusqu'au sud du cimetière Christchurch, et habite désormais dans une tombe écroulée de la plus ancienne partie des lieux.

Le gardien peut jouer ces enfants-monstres de la façon qui lui semble la plus efficace. Ils ne peuvent ni courir ni parler, et leur intelligence se limite à l'acquisition de nourriture, de préférence de la chair fraîche. Ils sont rusés et totalement mono-maniaques.

Les gardiens ne devraient demander de tests de Santé mentale que lorsque les enfants zombies sont vus de près. Leur silhouette lointaine ne révèle rien d'inhabituel sinon une relative nudité, et ne demande aucun test. Si un investigateur rencontre deux ou trois des zombies, réduisez la perte de SAN possible ou ne demandez aucun test.

Affamés ou pris au piège, les zombies attaquent, choisissant un investigateur isolé ou fonçant directement sur leur cible. Ils continuent de mordre et de griffer jusqu'à ce qu'ils soient détruits, et pourraient bien tuer un mortel ou deux au passage.

Une fois qu'un zombie s'agrippe à sa cible, l'investigateur et le monstre s'agitent en tous sens et se roulent au sol, rendant plus difficiles les attaques des autres personnages-joueurs. Si une rencontre en ville finit par demander de la puissance de feu, les tirs attirent beaucoup d'attention. La magie est la meilleure façon d'éliminer les choses.

Adam

La voie rapide 1A suit Federal Street au nord de la ville.

Les bois de Harper se dressent moins de deux kilomètres plus loin, recouvrant environ 162 000 m² de collines garnies d'une végétation sombre et dense, laissée intacte depuis plus d'une centaine d'année.

Au cœur des bois se trouve un vieux pont de pierre qui traverse le ruisseau d'Harper. Un ponceau récent, haut de soixante centimètres, traverse le pont d'un bout à l'autre et prend en charge les eaux qui menaçaient autrefois de miner la vieille structure. Pendant la journée, Adam se tient sous l'extrémité nord du ponceau ; la nuit, il cherche de la nourriture dans les bois.

Adam est la source des histoires de fantômes apparues dans les journaux ; sa peau pâle et morte reflète la lumière nocturne. Les rencontres ont été accidentelles ; le zombie obtient suffisamment de nourriture de la part des oiseaux et des animaux qu'il attrape et qu'il mange. Il serait néanmoins toujours intéressé par le meurtre d'un humain si l'opportunité venait à se présenter. Lorsque l'hiver viendra, son intérêt pour les hommes grandira.

Les bois de Harper peuvent être grossièrement explorés en deux jours par quatre investigateurs. Demandez un test de Pister pour chaque jour d'exploration ; autorisez les joueurs à choisir lequel d'entre eux utilise sa compétence. Une réussite permet de trouver des empreintes des pas d'Adam : elles portent les mêmes ongles ou griffes démesurés que celles du manoir Checkley.

De plus, pour chaque jour de recherches demandez un test de Chance à 50 % suivi d'un test de Trouver Objet Caché. Le premier investigateur a réussir les deux tests trouve un vieux médaillon victorien en or avec une chaînette brisée. L'extérieur du bijou est gravé des lettres « A.C. ». A l'intérieur se trouvent les petites photos floues d'un homme et d'une femme – avec un test réussi de Connaissance, un investigateur reconnaît l'homme comme étant Jason Checkley, bien que plus jeune.

Chaque fois que les investigateurs décident d'explorer les bois la nuit, il y a 50 % de Chances qu'Adam passe dans leur périmètre. Les personnes planquées là ont droit à un test de Trouver Objet Caché ou d'Écouter pour le repérer (un test par lieu de surveillance). Le garçon se trouve toujours à une certaine distance quand cela arrive ; il peut alors s'enfuir, se cacher ou se cacher pour attaquer (et ensuite manger) ses poursuivants. Pour suivre Adam, les investigateurs doivent réussir 1D3 tests de Trouver Objet Caché sous peine de le perdre de vue. Si un des tests échoue, ils pourront toujours suivre les traces du zombie le matin suivant (réussite automatique). Le garçon fuit toujours jusque sous son ponceau.

Si les investigateurs l'attaquaient ou pénétraient dans son antre (à quatre pattes, l'endroit étant pour le moins étroit), il attaquerait sans hésitation.

Adam fait un mètre soixante-cinq et est très fort. Son corps est le plus détérioré des trois et son visage est creusé et noirci. Durant son existence dans les bois, il a eu deux de ses doigts retournés. Certaines de ses côtes peuvent être vues là où la chair a été arrachée. De profondes plaies ne saignant jamais zèbrent son corps. Ses yeux sont entièrement blancs ; sa langue s'est desséchée pour devenir aussi dure que du bois ; des asticots et des cafards courent le long de sa peau morte. Il n'a plus aucun vêtement.

Rosemary

De grands entrepôts de briques, construits au début du dix-neuvième siècle, se dressent – inutilisés – dans Arkham. Certains n'ont pas vu leur propriétaire depuis la Guerre mondiale. Tout autour, des ordures et des automobiles abandonnées bloquent les allées étroites ainsi que River Street. C'est là que Rosemary traîne, s'attaquant aux rats, aux chats et aux chiens sauvages, aux ivrognes ainsi qu'aux malheureux vagabonds.

Tous les entrepôts vacants sont fermés à clef et renforcés de chaînes mais les clochards cherchent fréquemment des entrées moins bien



Événement 3

Tentative de cambriolage au poste de police

Un homme non identifié a, la nuit dernière, attaqué le sergent de fonction et tenté d'entrer dans la salle des preuves à l'arrière du poste de police d'Arkham.
Un autre officier qui entrait alors dans le bâtiment a tenté de maîtriser l'individu, mais ce dernier est parvenu à se dégager et à gagner la rue. Le malfaiteur a été décrit comme étant noir, mince, chauve et d'une taille d'environ un mètre quatre-vingt.
Le chef Nichols demande aux citoyens apercevant cet homme ou ayant connaissance de sa position de contacter la police immédiatement.

- L'annonceur d'Arkham

Événement 4

Des vandales profanent un cimetière

La nuit dernière, une ou deux personnes sont entrées dans le cimetière de Christchurch et ont déterré un cercueil récemment inhumé. Quand l'horrible acte a été découvert ce matin, la boîte était entièrement exposée et la terre entassée sur les côtés.
Les sceaux avaient été endommagés à plusieurs endroits mais avaient semble-t-il fini par décourager la tentative d'ouverture du cercueil.
Les gardiens assurent au public que le malheureux mort a été convenablement et correctement remis sous terre.
La police n'a aucun suspect mais a fait remarquer que les farces des fraternités avaient traditionnellement lieu en automne.

- La Gazette d'Arkham

Événement 5

Un clochard blessé lors d'une attaque

Un homme connu seulement sous le nom de « Joe » a été admis à Ste. Mary ce matin, souffrant de lacérations au visage et au cou. A 3 h 57, la police l'a trouvé courant et appelant à l'aide le long de River Street près de Garrison. Aucun poursuivant n'a été aperçu. L'homme a été rapidement amené au service de soins intensifs.
Joe dit avoir été attaqué par une jeune fille pâle qui aurait d'abord tenté de l'embrasser avant de le mordre à la gorge.
Le vagabond n'a pu donner aucune adresse. La police suppose qu'il a été attaqué par un rat ou un chien errant pendant qu'il dormait dans une allée.

- L'annonceur d'Arkham

Papiers des Morts 6

Événement 6

Meurtre dans un entrepôt

Des ouvriers venus travailler tôt ce matin ont découvert le corps d'un homme près des entrepôts de la Compagnie de Fret du Trèfle Chanceux.
Le médecin légiste a indiqué que l'homme avait été victime de violences, la mort étant probablement due au choc ou à la perte de sang. Bien que cela reste à confirmer, les blessures sur le visage et la gorge de la victime seraient si graves qu'elles rendraient difficile la moindre identification.
La police poursuit son enquête.

- L'annonceur d'Arkham

Événement 7

Un mystérieux incident au poste de police

L'agent Robert E. Logan, un policier aux états de service remarquables travaillant depuis longtemps pour la ville d'Arkham, a été retrouvé ce matin à 5 h 00 au poste de police dans un état de semi-cohérence.
La police affirme également que la salle des preuves a été pénétrée, mais ne peut affirmer pour le moment si quelque chose a été dérobé.
L'agent Logan était de service cette nuit-là. Pour le moment, la police traite l'incident comme un problème interne, mais tout le monde n'avait jusque là que des louanges à adresser à la victime. Nos lecteurs se rappellent sans doute comment l'agent avait l'an passé arraché deux jeunes insensés aux profondeurs du Miskatonic.
L'officier en état de choc est actuellement examiné à l'hôpital Ste. Mary.

- La Gazette d'Arkham

Événement 8

Atrocités au Borden Arms

La police a été appelée à l'hôtel Borden Arms ce matin après qu'une femme de ménage du nom de Ruby Rankowitz ait découvert d'horribles et blasphématoires restes dans une chambre du deuxième étage.
Les officiers ont trouvé là-bas une hideuse paire de mains coupées, enveloppée dans un vêtement. Le Dr Sprague a indiqué que celles-ci avaient été sectionnées sur un corps indéterminé mais vieux d'environ une semaine.
L'hôtel avait initialement averti la police en raison des restes démembrés d'une chèvre qui jonchaient le sol de la pièce; les murs et le plafond étaient quand à eux recouverts de symboles indéchiffrables.
La police pense que le locataire de la chambre, un certain Dr Marquis, a quitté Arkham.
Celui-ci est décrit comme un noir grand et distingué. Il est supposé avoir un accent français, et serait apparemment plutôt éduqué.

- L'annonceur d'Arkham

protégées pour trouver un endroit sec où dormir. D'énormes rats d'égouts peuvent être vu dans et autour des bâtiments.

Des portes simples et d'énormes volets dotent ces bâtiments, et leurs intérieurs sont tout aussi spartiates. D'épais planchers de bois séparent les différents étages. Les marchandises sont amenées par poulies au premier et au deuxième étage. A l'exception des quatre bâtiments loués par les entreprises d'Anderson, de Gleason et du Trèfle Chanceux, aucun ne possède le chauffage ou l'électricité.

Les entrepôts désaffectés peuvent être pénétrés sans grand risque, mais les investigateurs devront les distinguer avec soin, dans le noir, de ceux loués par les meubles Anderson et par le grand magasin Gleason. La nuit, l'arrière de ces bâtiments sombres et lugubres ne peut être distingué de ceux vacants depuis longtemps, leurs portes étant semblablement fermées et enchaînées. De petits panneaux, situés du côté de Main Street, permettent de les identifier. Les deux bâtiments sont protégés par des alarmes électriques anti-cambriolages. Trafiquer les portes ou les volets déclenche une sonnerie hurlante, laquelle alerte au passage Ace alarmes et coffres, situé juste de l'autre côté de la rue.

La Compagnie du Trèfle Chanceux présente un autre problème. De un à quatre employés sont toujours présents la nuit. Ils signalent généralement leur présence en laissant la porte ouverte et en allumant, en parlant bruyamment tout en jouant aux cartes – mais les investigateurs devraient toutefois se montrer prudents. Ces personnes, pour de bonnes raisons, se méfient particulièrement des étrangers rôdant autour de leur entrepôt, surtout la nuit. Ils ne tueront certainement pas un investigateur la première fois qu'ils le prendront à fureter, mais ils se souviendront de lui. D'un autre côté, les gangsters ont l'habitude de voir des clochards trébucher dans la pénombre et ne sautent pas au moindre bruit.

Rosemary, la plus vieille fille de Checkley, était autrefois la splendeur de sa famille et le ravissement de ses parents. Dorénavant, son visage pâle et creusé, la façon qu'elle a de vous fixer de ses yeux blancs et ses cheveux noirs défaits l'ont rendue hideuse.

Elle habite un des entrepôts de briques abandonnés qui longent le front fluvial d'Arkham. Comme pour tous les bâtiments du coin, les portes sont enchaînées et fermées à clefs. Néanmoins, les volets scellant la fenêtre la plus à l'est du mur sud de celui-ci ne sont pas bloqués, et peuvent être facilement ouverts. C'est là le point d'entrée de Rosemary.

Lassées des rats, la jeune fille préfère désormais les vagabonds et les clochards. Elle est responsable de la plupart des crimes violents commis par les zombies Checkley.

A moins de la faire sortir à l'aide de la magie, les investigateurs doivent surveiller la zone entourant son antre. Chaque site d'observation a 80 % de chances de l'apercevoir après minuit. Lorsqu'elle est repérée, elle tente de se cacher puis tend une embuscade aux poursuivants. Si son attaque échoue, elle fuit. Les survivants peuvent facilement la suivre jusque dans son entrepôt. Là-bas, elle tente à nouveau de surprendre ses assaillants.

Elle mesure un mètre soixante et est très forte. Son corps est pour le moins décrépi, mais les ravages de la mort ne peuvent être aperçus à distance ; de loin, elle semble physiquement intacte. De profondes balafres marquent pourtant son bas-ventre et ses cuisses. Ses yeux sont entièrement blancs ; sa langue est devenue dure comme du bois ; des vers marins jaunes et bruns courent le long de sa peau morte et émergent parfois de façon inattendue. Elle n'a plus le moindre vêtement. Sur son poignet droit se trouve un bracelet doré portant une inscription : « Pour Rosemary, notre fille bien-aimée ».

Jessica

Son antre est une tombe envahie par les mauvaise herbes et située près de l'ancien cimetière de Christchurch. Les pierres tombales d'ici remontent à la fin du dix-huitième siècle, bien avant que Christchurch ait acquis l'endroit. Partant du lot de la famille Carter, une petite piste régulièrement empruntée mène jusque dans les bois. A vingt mètres de l'orée se trouve une tombe de briques, en ruines, dotée d'une porte de fer corrodée et construite dans un des côtés de la colline. Jessica peut être vue en train d'entrer dans cette tombe tôt le matin, ou de la quitter à la tombée du jour. Durant la journée, elle se cache à l'intérieur.

L'appétit de Jessica n'est pas aussi dévorant que celui de son frère ou de sa sœur ; des écureuils et d'autres animaux de petite taille suffisent à la rassasier. Elle pourrait tenter une fois de déterrer un corps fraîchement inhumé, si elle ne parvenait pas à trouver de nourriture.

Explorer le terrain du cimetière a 35 % de Chances de mener à une Jessica passant de tombe en tombe et pouvant être aisément poursuivie jusque dans son antre. Là, elle se tapit dans le noir, prête à attaquer. La chose-Jessica visite souvent le mausolée des Checkley, sentant la relative fraîcheur des corps qu'il contient. Si un investigateur déclare surveiller les environs, la zombie a 85 % de Chance d'apparaître sous ses yeux.

Un test réussi de Trouver Objet Caché permet de découvrir un petit morceau de tissus bleu à l'intérieur ou devant le mausolée des Checkley.

Jessica fait un mètre quarante-deux et est très forte pour sa taille. Son corps est légèrement dégradé, ce qui ne peut être remarqué que face à elle. Son gros orteil gauche manque. De légères écorchures couvrent son dos, ses fesses et ses jambes. Ses yeux sont entièrement blancs ; sa langue est comme du bois ; des vers de terre oranges creusent sa chair, sortant de ses narines et de ses oreilles. Les morceaux putréfiés d'une robe à carreaux bleue recouvrent son cou et ses épaules ; le reste de son corps est nu.

Rosemary

15 ans

CON	18	Endurance	90 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	10	Corpulence	50 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Mouv	07
Impact	+2
Points de Vie	14

Compétences

Se cacher	55 %
Suivre furtivement	60 %

Attaques

- Morsure 80 %
  dégâts 1D4+2*
- Griffes 80 %
  dégâts 1D4+2

* après avoir réussi à mordre, Rosemary maintient sa prise avec ses dents et utilise ses deux mains pour Griffer.

Armure : aucune, mais les armes physiques n'infligent que la moitié des dégâts ; les armes pouvant empaler n'infligent que 1 point de dégâts.

Santé mentale : voir un zombie coûte 1/1D8 SAN

Notes : quand ses points de vie sont amenés à zéro, le zombie se désintègre. Si le gardien le souhaite, plusieurs sorts peuvent n'avoir aucun effet. Les dégâts infligés aux zombies prennent la forme de têtes explosant, de bras coupés, de trous au travers du corps, etc. mais les choses mort-vivantes continuent d'attaquer jusqu'à ce que leurs points de vie atteignent zéro. Des effets gores giclant sur le visage des investigateurs pourraient demander de nouvelles pertes de Santé mentale.



Jessica

9 ans

CON	14	Endurance	90 %
DEX	06	Agilité	30 %
FOR	12	Puissance	80 %
TAI	08	Corpulence	50 %
POU	01	Volonté	05 %

Valeurs dérivées

Mouv	07
Impact	+0
Points de Vie	11

Compétences

Se cacher	45 %
Suivre furtivement	50 %

Attaques

- Morsure 60 %
  dégâts 1D4*
- Griffes 50 %
  dégâts 1D4

* après avoir réussi à mordre, Jessica maintient sa prise avec ses dents et utilise ses deux mains pour Griffer.

Armure : aucune, mais les armes physiques n'infligent que la moitié des dégâts ; les armes pouvant empaler n'infligent que 1 point de dégâts.

Santé mentale : voir un zombie coûte 1/1D8 SAN

Notes : quand ses points de vie sont amenés à zéro, le zombie se désintègre. Si le gardien le souhaite, plusieurs sorts peuvent n'avoir aucun effet. Les dégâts infligés aux zombies prennent la forme de têtes explosant, de bras coupés, de trous au travers du corps, etc. mais les choses mort-vivantes continuent d'attaquer jusqu'à ce que leurs points de vie atteignent zéro. Des effets gores giclant sur le visage des investigateurs pourraient demander de nouvelles pertes de Santé mentale.

Conclusion

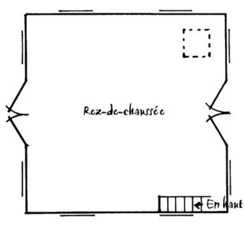
Les investigateurs vont échouer dans leur mission – il n'existe ni joyaux ni trésor caché pouvant enrichir l'héritier des Checkley.

Que ce dernier paie ou non pour d'aussi piteuses nouvelles reste au choix du gardien ; la somme due au final pourrait bien dépasser les 200 $! Récupérer la paye pourra se révéler difficile si l'héritier ne vit pas dans le Massachusetts, mais les investigateurs pourraient en revanche gagner un allié en la personne du notaire qui les a engagés, qui n'a également pas été payé.

Des investigateurs décidant de traquer le Dr Marquis emmènent le gardien vers un nouveau scénario qu'il devra concevoir ; faites durer la transition jusqu'à ce que les personnages-joueurs reçoivent des nouvelles positives de sources situées en dehors de la ville. Les livres d'Anne Rice évoquent fréquemment une Nouvelle Orléans gothique et décadente, offrant toutes sortes d'idées fortes et de détails provocateurs. Les investigateurs pourraient également rattraper Marquis dans un train ou sur un bateau. Son importance, ses caractéristiques, sa puissance magique et ses liens potentiels avec les cultes cthulhiens de la Nouvelle Orléans devront être déterminés par le gardien qui relèvera le défi.

Des investigateurs responsables pourraient s'être fait un ami utile en la personne de l'inspecteur Harrigan, et auront probablement rencontré plusieurs Arkhamites importants. Si le gardien trouve que les actions des personnages-joueurs et leurs performances ont été au dessus de ses espérances, il peut leur accorder + 1D4 % en Crédit (voir plus bas, néanmoins). S'il peut faire la différence entre ceux qui ont commis des actes responsables et ceux qui se sont livrés à d'ignobles abjections, il a ici l'opportunité d'en récompenser certains au détriment d'autres.

La cachette de Rosemary



Bien que le meurtre violent d'enfants ne soit pas quelque chose qu'Arkham souhaite promouvoir, l'examen par le médecin légiste des corps révèlera des changements profonds et étonnants dans la chimie de leurs tissus, menant à la conclusion (soigneusement étouffée) que ces êtres impossibles à identifier étaient en fait inhumains, peut-être même démoniaques. L'enquête s'achèvera sur des remerciements adressés à ces investigateurs qui ont fait leur devoir de chrétiens, la police

L'antre de Rosemary – Le coin des entrepôts (ouest)

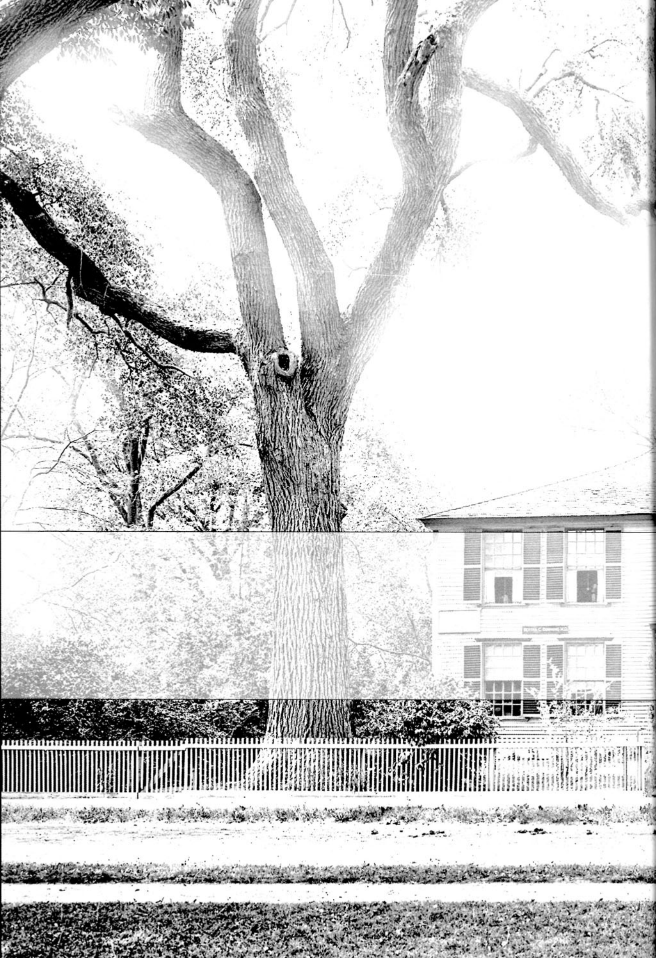
Fleuve Miskatonic
West Street
Quai d'Arkham
Anciens quais Brown
Anciens quais Jenkin
Anciens quais Saltonstall
Quai fédéral
Quai du syndicat
Garrison Street
West River Street
Antre de Rosemary
Camions du Trèfle Chanceux
Meubles Anderson
Meubles Anderson
Grand magasin Gleason
Trèfle Chanceux
Station Esso
Entrepôts Brown
Camions d'Anderson
Entrepôts Jenkin
Camions de Gleason
Anciens entrepôts Saltonstall
West Main Street

et le système légal se satisfaisant de cette conclusion.

Néanmoins, s'ils sont impliqués dans une ou plusieurs enquêtes les concernant, ils ne reçoivent aucun point de Crédit. Il est toujours préférable de ne pas faire parler de soi dans une petite ville.

Détruire un ou plusieurs des enfants-zombies rapporte 1D6 points de Santé mentale à ceux ayant participé à l'affrontement. Les capturer entraîne la même récompense, avec pour bonus le fait de ne pas être importuné par une enquête interférant avec une quelconque augmentation de Crédit.







Annexes



World-Wide Telegraph
The Globe in Seven Minutes

CAIRO VANCOUVER HONOLULU MEXICO CITY LONDON MELBOURNE

BERLIN ROME BUENOS AIRES — CAPE TOWN NEW DELHI MANILA

POUR SILAS MC CRINDLE STOP ARKHAM MASSACH
STOP DARCUS MC CRINDLE S'EST ECHAPPE STOP
RECOMMANDE ALERTER POLICE LOCALE STOP
SIGNE DR ABNER HARRISON STOP
HOPITAL ETAT GREENWOOD DU WISC FIN

SAN FRANCISCO HOME OFFICE: NEW YORK CHICAGO

WWT makes good-faith effort to receive, transmit, and/or deliver all communications, but can share no responsibility for incomplete, inaccurate, stolen, misconstrued, missent, or missing communications, whether by negligence, mistake, conspiracy, error, war, or act of God.

Papiers de Silas 2

(date)

Ceci constitue les dernières volontés et le testament certifié de Silas M. McCrindle.

Moi, Silas McCrindle, sain de corps et d'esprit, lègue tous mes biens, meubles et immeubles ainsi que l'étendue de mes comptes à mon seul parent encore en vie — ma nièce/mon neveu (<insérez son nom ici>*).*

(signataire) Silas Michael McCrindle

(témoin) Rowena Peters
E.E. Saltonstall & Assoc.

(témoin) Dorsey Teal
E.E. Saltonstall & Assoc.

Papiers de Silas 1

L'assassin de Greenwood arrêté et mis sous les verrous
Rapide procès en perspective

Après un long interrogatoire, la police a aujourd'hui officiellement mis en examen Darcus McCrindle pour son rôle dans le drame du Wisconsin connu sous le nom de « Massacre McCrindle ». Le procureur du comté a déjà promis un rapide mais juste procès pour Darcus McCrindle, déclarant que « ce crime est d'une telle barbarie qu'il n'a d'égal que les sanglantes guerres indiennes des débuts de notre nation ».

La police a rapporté plus tard dans la journée que deux autres membres de la famille pouvaient avoir été assassinés. Elle pense en effet que Darcus McCrindle a également pu tuer Silas McCrindle ainsi qu'une très jeune personne, juste avant l'attaque de la demeure familiale. Une fouille pour retrouver les corps a déjà commencé. Si McCrindle est considéré sain d'esprit, votre correspondant pense quand à lui que la course entre la pendaison et l'asile d'état n'aura finalement pas lieu. Un tel démon sera certainement pendu.

Chicago Tribune

Papiers de Silas 4

Je t'ai protégé(e) de la vérité pendant toutes ces années où tu as été un enfant, mais le temps est désormais venu où seule la vérité te protègera.

Une génération auparavant, une tragédie est advenue dans notre famille, celle des McCrindle de Greenwood dans le Wisconsin. Ton père Owen était une personne extraordinaire ; il était le gardien légitime des livres. Sa position n'avait pas été totalement acceptée, car son frère Darcus – un homme maléfique et plein d'amertume – voulait les ouvrages pour lui.

Darcus avait été corrompu par des enseignements viciés. Dans sa poursuite incessante du pouvoir, il trahit la confiance de ton père et assassina ta famille. Il en aurait fait de même avec toi si je n'avais pas réussi à t'envoyer loin de lui. Je te confiais à une famille d'accueil qui, je le savais, saurait t'élever comme leur propre enfant. Mais tu n'étais pas la seule chose que je devais protéger – il y avait aussi les livres. Je les prenais donc et cherchais l'obscurité, ici, à Arkham, devenant juste un autre fou traînant aux abords du campus Miskatonic.

Pendant des centaines d'années notre famille a gardé cette connaissance interdite. La légende raconte que ces livres détiennent une puissance et un pouvoir secrets qui pourraient détruire l'humanité s'ils venaient à tomber entre de mauvaises mains. Parmi nous, seul Darcus a jamais osé étudier ces volumes ; je les garde cachés dans le grenier sous un petit tapis indien avec une collection de livres anciens. Je t'en supplie, quand tu les trouveras, ne les lis pas. Personne ne sait pourquoi les livres n'ont pas été détruits – peut-être une destinée encore irrésolue les attend-elle, comme cela a été le cas pour notre famille. Bien qu'ils aient le pouvoir d'amener un mal terrible sur le monde, ils détiennent sans doute aussi la clef pour défaire ce mal.

Ma compréhension du Grand Livre est un livre bleu marine doté d'une reliure en tissus et dans un état médiocre. Son titre est étiqueté sur sa couverture. Il comprend plusieurs centaines de pages.

Monstres et leurs semblables a son titre inscrit en petites lettres d'or sur une reliure de cuir vert. Le livre souffre de marques d'usure importantes. Les décolorations tachetées témoignent de dégâts dus à l'eau. Des portions significatives de la tranche et des pages ont été rongées par les rats, et la colle et la reliure ont été suffisamment détériorées pour que ses pages éparses soient désormais attachées entre elles par une ficelle, comme pour un paquet.
Le Cthaat Aquadingen par Edwin Fisher (1783). Ce livre a été rédigé à la main avec une écriture au style élisabéthain dans un grand livre de comptes. Le titre ainsi que le nom de l'auteur sont inscrit sur une feuille volante que contient la couverture.

Le Livre sans titre est un mystère. Il est lui-aussi manuscrit, mais dans une langue illisible. La tradition familiale suggère en fait que ce langage est inconnu sur Terre. Ses gribouillages et ses demi-lettres ont toujours été une énigme. Le livre peut être sécurisé à l'aide d'un fermoir en bronze doté d'une serrure pour laquelle aucune clef n'existe. Darcus prétend avoir trouvé un moyen pour le lire, mais c'était tout autant un grand menteur qu'un assassin.
Tu es désormais le gardien. Ne révèle jamais, à personne, que tu détiens ces livres. Notre mission est simple : préserver ces ouvrages. Notre ennemi inconnu est selon les histoires un adversaire formidable qui jamais ne se repose et jamais n'abandonne. Sois toujours sur tes gardes, en permanence. Ne te laisse jamais décourager. Depuis la tombe, je te supplie de reprendre le fardeau des McCrindle, et de le porter sur tes épaules.

Oncle Silas

PS : Darcus est interné à l'hôpital d'état pour déments du Wisconsin. Il devrait avoir la cinquantaine désormais. N'entre pas en contact avec lui. S'il devait un jour s'échapper, ne le sous-estime pas. Mon principal conseil serait de cacher les livres et de le laisser les chercher. Si tu devais t'opposer à lui, il révèlerait très certainement sa démence meurtrière.

*Papiers de Silas 5

Massacre à Greenwood, Wisconsin Cinq personnes tuées par un fou

Les habitants du Wisconsin ont été choqués en apprenant aujourd'hui la nouvelle de l'horrible massacre ayant pris place à la ferme familiale des McCrindle, près de Greenwood dans cet état. La police fut alertée mais arriva trop tard pour empêcher le carnage : les cinq corps mutilés recouvraient pas moins de trois générations de la famille bien connue. Plus tard dans la journée du meurtre, agissant sur les informations d'un citoyen concerné, la police arrêta dans les règles un sixième membre de la famille, Darcus McCrindle, pour ses liens présumés avec ce crime brutal.

Chicago Tribune

Papiers de Silas 3

Des étudiants de l'université partis camper ont disparu

Richard Cardigan, troisième-année à l'université Miskatonic, est toujours porté disparu aujourd'hui. Les autorités rapportent qu'il aurait été apparemment la victime d'un accident de camping.

Son camarade d'excursion et ami Henry Atwater a été découvert dimanche en début de mâtinée, errant dans les rues de l'ouest d'Arkham et souffrant d'amnésie. Il est actuellement hospitalisé.

Les jeunes hommes étaient partis jeudi d'Arkham pour effectuer leur voyage et prévoyaient de revenir samedi. La police a localisé le campement près du fleuve à presque un kilomètre de Cabot Road, mais n'a trouvé aucune trace de Richard Cardigan. Les recherches pour retrouver l'étudiant disparu ont été abandonnées pour la journée lorsqu'une violente tempête a éclaté. La police et les volontaires prévoient de retourner sur place demain dans la journée.

Tous les volontaires sont les bienvenus et doivent se retrouver après le lever du soleil dans l'impasse de Cabot Road. Cette dernière se trouve au nord de l'autoroute d'Aylesbury, à environ cinq kilomètres au nord-ouest d'Arkham.

L'état d'Atwater

Bien que physiquement en bonne santé, Atwater souffre d'amnésie et a été admis à l'asile d'état d'Arkham. Les docteurs prévoient néanmoins une récupération totale d'ici peu.

La police espère qu'il pourra bientôt apporter des détails à ce qu'elle sait de l'affaire et l'aidera à retrouver Cardigan. Elle suppose pour le moment que les jeunes garçons ont pu être frappés par la foudre vendredi soir, et craignent que le disparu n'ait été gravement voire mortellement blessé.

– Gazette d'Arkham

Papiers du condamné 1

Une boule de feu sur Arkham ! Un visiteur interplanétaire secoue notre ville

par le Dr Morris Billings, département d'astronomie, université Miskatonic

Un spectacle rare a rendu visite à Arkham la nuit dernière aux environs de 1 h 15 du matin : une boule de feu, un météore suffisamment gros pour avoir traversé en flammes notre atmosphère et être venu se reposer sur terre. Des observateurs d'endroits aussi éloignés que Portland et Framingham ont rapporté avoir vu sa trajectoire enflammée.

Notre visiteur pourrait avoir laissé des morceaux de lui sur place ! Pour savoir comment aider à les trouver, reportez-vous à la suite de cet article.

Ceux suffisamment fortunés pour avoir assisté à l'événement ont parlé des subtiles couleurs vertes et or de sa traîne. Certains auraient quand à eux entendu une sorte de sifflement ou de chuintement ; un homme à Nashua aurait même perçu des explosions à une certaine distance.

Les bolides, aussi connus sous le nom de boules de feu, se pulvérisent généralement en approchant de la surface de notre terre. Très rarement, un météorite est suffisamment grand et rapide pour laisser derrière lui un large trou (ou cratère) en frappant le sol terrestre.

Une très grande formation de ce genre existerait d'après certains près de Winslow, en Arizona. Les résidents locaux se souviennent parfois de la grande boule de feu de 1913, qui aurait été vue se désintégrant le long d'une trajectoire allant de Saskatchewan aux îles des Bermudes.

De nombreux météores tombent régulièrement en direction de la terre, mais peu survivent aux terribles heurts et aux frictions que cause leur collision avec notre atmosphère. Ceux qui parviennent à résister ont d'importantes connaissances scientifiques à offrir à propos de notre système solaire mais peut-être aussi de son histoire.

On recherche des chasseurs de boule de feu

Je suis en train d'organiser des recherches des fragments de la boule de feu de la nuit dernière. Pour éviter une inutile dispersion des efforts et pour recevoir certaines instructions spécifiques, les citoyens intéressés doivent me contacter au département d'astronomie à l'université Miskatonic pour recevoir leur mission. Nous espérons tout particulièrement que des possesseurs d'automobiles se porteront volontaires.

La vitesse dans la recherche des restes du bolide est impérative, chaque heure qui passe augmentant les chances de contamination par les éléments naturels. Les volontaires se verront expliquer la meilleure façon de chercher les morceaux, et se verront assigner des zones de travail précises pour éviter toute redondance contre-productive.

Les météorites seront ensuite exposées à l'université et tout le crédit de leur découverte sera porté à ceux qui les auront trouvées. J'ai récemment pu voir la collection du Naturhistorischen Hofmusuem, à Vienne en Autriche, et je peux vous assurer que ce genre de découvertes est de celles qui apportent de la fierté à une ville et à son université.

Papiers des Collines 1

Livre des pensées d'Ethan Williams, extrait

16 novembre 1814

Le souvenir de Bishop me hante encore. Si, de notre groupe, tous sont morts avant moi, Bishop lui n' est qu' emprisonné.
J' ai une fois encore été voir le pont de Bowen et de surcroî t examiné notre œuvre. La colonne semble solide et le sceau que nous avons ciselé dans la pierre est intact et luit.
Je crains encore les années à venir, la terrible malédiction de Bishop sur notre Semence et l' exercice de sa vengeance. Pourtant, plus terrible encore est ma crainte du jugement de mon âme devant le Paradis, et la Punition que j' y recevrai pour les horreurs que j' ai récitées afin d' enfermer le sorcier. Ayant pris son livre de *Carnamagos*, c' était à mon tour d' appeler les Pouvoirs qu' il adorait. Traiter avec de telles Puissances a souillé mon cœur, et m' a laissé empli de craintes envers les choses mystérieuses, étrangères et sombres, une peur telle que jamais je n' ai osé lire ou murmurer les Mots Interdits ni appeler le Nom, bien qu' agir ainsi eut pu mener notre oppresseur vers sa mort ultime et sa véritable dissolution.

Papiers du condamné 2

Prodiges Thaumaturgiques, extrait

D'autres hommes qu'on pensa s'être ligués avec le démon étaient le dénommé Sermon Bishop, de Bad Water Road à Arkham, ainsi que son camarade-sorcier Richard Russel. Ce Russel là vivait à Arkham lui aussi, à l'extrémité ouest de la rue que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Main Street. Tous deux étaient supposés adorer un démon qui vivait sous la terre, avoir passé un pacte avec lui et ne plus pouvoir mourir.

Parmi ceux encore en vie aujourd'hui, certains se souviennent de ce Sermon Bishop qui faisait partie des premiers colons de la ville, et ceux-là jurent ne l'avoir jamais vu vieillir au cours des longues années où il résida ici. Son pacte tordu, disent-ils, l'avait rendu courbé et bossu. Des témoins parlent également des actes maléfiques que les deux hommes exerçaient sur les terres consacrées et des blasphématoires résurrections qu'ils y tentaient.

Les citoyens d'Arkham se soulevèrent contre lui et, d'après certains, le kidnappèrent et le tuèrent, enterrant son corps dans la forêt ou le plaçant dans un sac lesté et le jetant dans le fleuve Miskatonic, en l'année de grâce 1752. Russel s'enfuit et on entendit plus jamais parler de lui.

Papiers du condamné 3

Une histoire du hameau d'Arkham, extrait

... un autre individu similaire était le bossu Sermon Bishop qui, comme d'autres de sa connaissance, fut accusé de sorcellerie. Cet homme vivait près des limites occidentales de la ville, sur Hill Street (alors appelée Bad Water Road) et on le soupçonnait d'être un puissant jeteur de sorts. Les rumeurs de ses activités entraînaient de graves suspicions, et les problèmes de récoltes et de vaches maigres lui furent souvent imputés. Bishop disparut une nuit, tandis qu'il revenait d'une visite à Dunwich, et ne fut jamais revu. Certains dirent que le Diable était finalement venu l'emmener. Le shérif mena ce que tous s'accordèrent à appeler une investigation minutieuse mais aucun suspect ne fut amené devant les tribunaux. Bien qu'il ait probablement été victime de quelque manigance, le corps de Bishop n'a jamais été retrouvé.

Papiers du condamné 5

Klausenburg, Trans.
14 septembre

A l'astucieux Ser. B., mes salut. et félicit.

Puisque vos échecs se multipl. dans le Rappel que vous m'avez mentionné, peut-être que les sels sont imparfaits, comme une multitude d'autres, ou l'appel a été mal fait mais je ne pourrai vous venir en aide car dans le ramenage des hommes àpartir de leurs essences mes victoires ne sont que tristement limitées, bien que les gains de ce peu soient grands.
L'Arpenteur des Cendres demande un prix plus cher que l'or, et il y a d'autres Pratikes qui font déjouer la Mort. Ne déconsidérez pas le Lien qui l'unit àvous, car son savoir est au-delàde ce Monde et car d'autres livres existent, et car l'Alliance aussi a échoué, au moment où elle allait être annoncée et soutenue avec force.
A votre dispo. toujours en ce 18 mars, les Manuscrits Phakotiques même si au travers de tout un tas d'exclamations présente subtilement des Être ressemblant énormément àcelui que vous avez invoqué. Si les choses étaient frères, le vôtre est plus ancien que les montagnes et les mers de ce monde. Laissez-le dormir, sauf si vous désirez un Dévoreur Rancunier pour voisin. S'il vous plaît, si obtenez les résultats qu'espérez, contactez SS. àSalem et J. Cur. àProvidence et dites leur.
-H.

Papiers du condamné 6 (chiffoné)

Ser. Bishop,

Je crains que ton absence de plusieurs jours ne signifie ta mort entre les mains de Phillips et de ses complices. La façon dont ils ont pu défaire la marque de l'Arpenteur est une énigme que je n'ose résoudre, mais leur Pouvoir doit être grand, aussi fuis-je. Si tu as été Retardé et non pas Tué, mes lettres envers S.O. à Salem et J.C. de Providence te signalent ma destination, ne laisse donc pas nos correspondants ne pas t'apprendre où je me trouve, même s'ils ont leurs Raisons propres pour parler par énigmes.
Les livres et documents de Valeur, je les prends; les essais inférieurs concernant notre Objectif central ont été amenés au fleuve et donnés au Résident. La Résurrection actuelle, vivant encore en partie, je l'ai tuée aujourd'hui avec un pistolet à chevaux, elle était trop lourde pour être emmenée. J'ai aussi fait s'effondrer le passage de Parson's Point.
Je compte bien poursuivre notre quête dédiée à la découverte des Ultimes Vérités par delà la nuit et le jour, ainsi que nous l'avons décidé.

Russel

Papiers du condamné 7

4 janvier 1906

Moi, Jason Cheekley, assume l'entière responsabilité de la mort de la servante noire nommée Marsella. Ayant été sa victime dans une terrible affaire, j'ai perdu le contrôle et l'ai étranglée de mes propres mains.

J'ai laissé trois choses dans mon sous-sol, trois choses atrocement dangereuses qui ne devraient pas exister. Bien qu'elles puissent sembler humaines, elles ne le sont aucunement. Ne les prenez pas en pitié. Le moyen le plus sûr pour les détruire peut être trouvé à la page 284 d'un livre appelé le Nyhargo Codex. Cet ouvrage se trouve dans ma bibliothèque.

Puisse Dieu avoir pitié de mon âme.

Jason Cheekley

Papiers de Mort 3A (Testament de Checkley)

Un squelette trouvé dans le manoir Checkley

La police suspecte quelque crime crapuleux

par Roberta Henry

La démolition du manoir des Checkley a dû être arrêtée hier suite à la découverte d'un squelette caché derrière un mur de brique au sous-sol.

La maison, située au 633 Noyes et autrefois considérée comme un des principaux monuments du quartier est, était déjà presque entièrement rasée lorsque des ouvriers cassant un des murs du sous-sol ont découvert les restes que celui-ci cachait.

La police n'a retiré qu'un seul corps ainsi que certains effets personnels sous la direction de l'examinateur médical d'Arkham, le Dr Ephraim Sprague. Le Dr Sprague a déclaré penser que le squelette était celui d'une femme âgée, mais aucune identification n'a pu encore être faite.

Des morceaux de vêtements et des bijoux ont également été trouvés.

D'autres fragments d'os auraient également été trouvés au sous-sol, un témoignage que la police n'a pas voulu confirmer ou infirmer. Un porte-parole de la Compagnie de Développement Beckworth qui avait ordonné la démolition a indiqué que la compagnie avait arrêté les travaux pour la durée de l'enquête.

Le précédant propriétaire de la maison, Jason Checkley, dernier descendant des Checkley d'Arkham, est mort la semaine dernière à l'hôpital Ste. Mary des suites d'une attaque cardiaque.

Votre reporter a appris que la fortune familiale avait auparavant fortement diminué, et que le manoir avait été vendu à la Compagnie de Développement Beckworth il y a deux ans pour une somme inconnue. Selon Beckworth, l'accord autorisait Checkley à finir ses jours dans son ancienne demeure.

La police a interrogé Willard Crossman, ami de Jason Checkley et exécuteur testamentaire de ses biens, au sujet de la macabre découverte. Crossman lui-même est actuellement hospitalisé à Ste. Mary où il récupère d'une attaque. Les docteurs ont pour le moment refusé toute demande d'interview.

- *L'annonceur d'Arkham*

Papiers du Mort 1

Une nouvelle école à Arkham

Le directeur Jason Checkley a annoncé aujourd'hui l'ouverture d'un institut dédié à l'étude des phénomènes de spiritisme, l'Institut de Recherche Psychique Checkley. Hébergé au premier étage du 623 Brown Street, ce centre contient une bibliothèque de 5000 volumes, un espace d'étude ainsi qu'une petite salle de lecture.

Les chambres d'amis, bien qu'encore incomplètes, offriront un lieu de vie aux étudiants et aux conférenciers en visite.

- *L'annonceur d'Arkham*,
28 août 1917

L'Institut psychique ferme ses portes

L'Institut de Recherche Psychique Checkley ferme aujourd'hui ses portes au 623 Brown Street. La co-directrice, Mme Andrew Estheridge, a invoqué l'augmentation du nombre de mentalités athées de notre époque tout en annonçant que certains meubles seraient vendus aux enchères pour payer les dettes de l'institut.

Le fondateur de l'institut, le directeur Jason Checkley, gardera certaines portions de la bibliothèque chez lui.

- *L'annonceur d'Arkham*,
23 novembre 1920

Papiers du Mort 2

Mon paquet est arrivé aujourd'hui de Londres. Les deux livres. Ils sont en meilleur état que ce que j'espérais. Je serai toujours reconnaissant envers Mildred pour avoir accepté cette dépense. Les deux volumes viendront certainement enrichir la bibliothèque, mais ils semblent surtout contenir quantité d'informations se rapportant à mon problème.

L'un d'eux, le *Nykargo Codex*, est la traduction d'inscriptions trouvées sur un ancien mur en Afrique Centrale. Sa précision a été le sujet de bien des moqueries dans les cercles académiques, mais trop d'éléments chez lui se rapportent au vaudou haïtien pour n'être que le fruit de l'imagination d'un menteur. Des questions sans réponses entourent la mort brutale de l'auteur. On dit qu'il était le seul à connaître la localisation de ces sombres et mystérieuses ruines.

Et puis il y a les *Chants des Dholes*. Il est pour le moins technique et je ne connais pas grand chose en musique. Néanmoins, il pourrait tout de même contenir des choses intéressantes.

Papiers de Mort 4 (Journal de Checkley)

Un fantôme aperçu dans les bois de Harper

Trois personnes ont récemment déclaré avoir vu un fantôme rôdant dans les bois de Harper, juste au nord de la ville. Les trois rencontres ont été faites après minuit par des conducteurs isolés.

L'un d'eux, Brian Fosworth, un employé du Marché de Benson, a été si impressionné par l'apparition qu'il a failli envoyer son camion de livraison dans le ruisseau de Harper's Brook.

On raconte depuis toujours dans le coin des histoires à propos de territoires sacrés indiens, cachés dans les bois.

Par le passé, des visions de « fantômes » dans la région ont souvent été rapportées, mais on a généralement découvert pour coupable un jeune garçon couvert d'un drap et l'affaire a été à chaque fois oubliée.

Non vraiment, jeune homme, il est bien trop tôt pour les farces d'Halloween.

- *Gazette d'Arkham*

Papiers de Mort 5 (événement 2)

Événement 3

Tentative de cambriolage au poste de police

Un homme non identifié a, la nuit dernière, attaqué le sergent de fonction et tenté d'entrer dans la salle des preuves à l'arrière du poste de police d'Arkham.
Un autre officier qui entrait alors dans le bâtiment a tenté de maîtriser l'individu, mais ce dernier est parvenu à se dégager et à gagner la rue. Le malfaiteur a été décrit comme étant noir, mince, chauve et d'une taille d'environ un mètre quatre-vingt.
Le chef Nichols demande aux citoyens apercevant cet homme ou ayant connaissance de sa position de contacter la police immédiatement.

- L'annonceur d'Arkham

Événement 4

Des vandales profanent un cimetière

La nuit dernière, une ou deux personnes sont entrées dans le cimetière de Christchurch et ont déterré un cercueil récemment inhumé. Quand l'horrible acte a été découvert ce matin, la boîte était entièrement exposée et la terre entassée sur les côtés.
Les sceaux avaient été endommagés à plusieurs endroits mais avaient semble-t-il fini par décourager la tentative d'ouverture du cercueil.
Les gardiens assurent au public que le malheureux mort a été convenablement et correctement remis sous terre.
La police n'a aucun suspect mais a fait remarquer que les farces des fraternités avaient traditionnellement lieu en automne.

- La Gazette d'Arkham

Événement 5

Un clochard blessé lors d'une attaque

Un homme connu seulement sous le nom de « Joe » a été admis à Ste. Mary ce matin, souffrant de lacérations au visage et au cou. A 3 h 57, la police l'a trouvé courant et appelant à l'aide le long de River Street près de Garrison. Aucun poursuivant n'a été aperçu. L'homme a été rapidement amené au service de soins intensifs.
Joe dit avoir été attaqué par une jeune fille pâle qui aurait d'abord tenté de l'embrasser avant de le mordre à la gorge.
Le vagabond n'a pu donner aucune adresse. La police suppose qu'il a été attaqué par un rat ou un chien errant pendant qu'il dormait dans une allée.

- L'annonceur d'Arkham

Papiers des Morts 6

Événement 6

Meurtre dans un entrepôt

Des ouvriers venus travailler tôt ce matin ont découvert le corps d'un homme près des entrepôts de la Compagnie de Fret du Trèfle Chanceux.
Le médecin légiste a indiqué que l'homme avait été victime de violences, la mort étant probablement due au choc ou à la perte de sang. Bien que cela reste à confirmer, les blessures sur le visage et la gorge de la victime seraient si graves qu'elles rendraient difficile la moindre identification.
La police poursuit son enquête.

- L'annonceur d'Arkham

Événement 7

Un mystérieux incident au poste de police

L'agent Robert E. Logan, un policier aux états de service remarquables travaillant depuis longtemps pour la ville d'Arkham, a été retrouvé ce matin à 5 h 00 au poste de police dans un état de semi-cohérence.
La police affirme également que la salle des preuves a été pénétrée, mais ne peut affirmer pour le moment si quelque chose a été dérobé.
L'agent Logan était de service cette nuit-là. Pour le moment, la police traite l'incident comme un problème interne, mais tout le monde n'avait jusque là que des louanges à adresser à la victime. Nos lecteurs se rappellent sans doute comment l'agent avait l'an passé arraché deux jeunes insensés aux profondeurs du Miskatonic.
L'officier en état de choc est actuellement examiné à l'hôpital Ste. Mary.

- La Gazette d'Arkham

Événement 8

Atrocités au Borden Arms

La police a été appelée à l'hôtel Borden Arms ce matin après qu'une femme de ménage du nom de Ruby Rankowitz ait découvert d'horribles et blasphématoires restes dans une chambre du deuxième étage.
Les officiers ont trouvé là-bas une hideuse paire de mains coupées, enveloppée dans un vêtement. Le Dr Sprague a indiqué que celles-ci avaient été sectionnées sur un corps indéterminé mais vieux d'environ une semaine.
L'hôtel avait initialement averti la police en raison des restes démembrés d'une chèvre qui jonchaient le sol de la pièce; les murs et le plafond étaient quand à eux recouverts de symboles indéchiffrables.
La police pense que le locataire de la chambre, un certain Dr Marquis, a quitté Arkham.
Celui-ci est décrit comme un noir grand et distingué. Il est supposé avoir un accent français, et serait apparemment plutôt éduqué.

- L'annonceur d'Arkham

7 août 1905 : Marsella a accepté. J'ai pu difficilement lui fournir les 500 $ dont elle clamait avoir besoin. Elle dit connaître le moyen de me ramener mes enfants chéris. Le personnel a été congédié pendant quelques jours. J'ai préparé la salle du sous-sol comme elle l'a demandé.

8 août 1905 : quel jour hideux ! Quand j'ai réalisé ce qu'elle avait fait, mon esprit a été balayé par la rage. J'ai refermé mes mains autour de son cou et l'ai tordu comme celui d'un de ses poulets. Quand j'ai recouvré mes esprits, elle était morte. Dieu merci, je peux compter sur l'aide de Willard.

9 août 1905 : les cercueils ont été inhumés aujourd'hui dans notre mausolée. Trop de morts ces derniers jours pour que les gens s'y intéressent. Je dois réfléchir à ce que je vais faire d'eux.
J'ai caché le corps de Marsella avec tous ses ustensiles.

10 août 1905 : leur appétit est terrifiant. Je les nourris régulièrement mais ils ne montrent aucun signe de communication envers moi. Je ne pense pas pouvoir leur faire confiance.

11 août 1905 : j'ai renvoyé les serviteurs et leur ai demandé de prendre leurs affaires. Tant que ces trois là résident dans le sous-sol, je dois être absolument seul. J'ai également l'intention de lambrisser ce mur pour pouvoir cacher l'entrée de leur chambre.

12 août 1905 : l'un d'eux m'a attaqué aujourd'hui.
C'était Adam. Alors que je ramassais un bol de nourriture, il s'est jeté sur moi par derrière. Ce n'est que par chance que je suis parvenu à m'en débarrasser et à quitter la pièce. Je vais devoir les traiter comme des bêtes enragées.

13 août 1905 : peut-être que ces trois là peuvent être sauvés. Le secret de leur guérison pourrait m'être caché. Je vouerai le reste de ma vie à les aider. A partir de ce jour, je ne parlerai plus d'eux dans ce livre.

Papiers de Mort 3B (Journal de Checkley)

Les Terres de Lovecraft
Arkham

1920

Si un endroit devait symboliser les Terres imaginaires de Lovecraft ce serait la cité d'Arkham. Derrière son apparence paisible, cette petite localité du Massachusetts, sise sur les bords de la rivière Miskatonic, sert de décor à nombre de comtes terrifiants du maître du fantastique, comme *L'abomination de Dunwich*, *Le rôdeur devant le seuil*, *Celui qui chuchotait dans les ténèbres*, et bien d'autres !

L'ouvrage décrit la ville par le détail, en présentant ses hauts lieux, ses personnages célèbres aux prises ou non avec le mythe, les sites empreints de mystère et nombre de précisions qui donneront vie à vos plus sombres histoires. La présence de la très fameuse Université Miskatonic, située au cœur de la ville, et la proximité géographique de lieux étranges comme Salem, Dunwich ou Innsmouth, font de cet endroit la meilleure base de départ pour les investigateurs.

Arkham, premier ouvrage d'une série intitulée *Les Terres de Lovecraft*, regroupe toutes les informations sur cette ville imaginaire, dont une carte grand format et un fac-similé du journal l'*Annonceur d'Arkham*. Sont également incluses quatre aventures angoissantes pour faire découvrir les endroits les plus malsains et les plus mythiques de l'étonnant univers créé par H.P. Lovecraft et ses successeurs.

Prix public conseillé 36 €

ISBN : 978-2-917994-22-1





